

UMA MENSAGEM IMPORTANTE!

Esta é uma revisão e rediagramação da *Guilda dos Escribas de Tredroy* (<http://t.me/modulobasico>) com base na tradução original feita pelo Giovanni Zanelato, que apresenta a obra abaixo:

Este livro foi traduzido com muito empenho para que o **GURPS** ainda tenha uma vida longa. A tradução de cada livro consome uma quantia de tempo muito grande e eu faço isso com muita satisfação sacrificando meu tempo para traduzir e diagramar esses livros e disponibilizá-los de graça (e será sempre de graça) para todos os jogadores e mestres que se interessarem.

Mas infelizmente uso meu tempo livre para obter renda extra de outras formas sobrando pouco tempo para eu me dedicar às traduções e família. Sendo assim, estou pedindo uma pequena contribuição via Apoia-se.

Acesse minha página no Apoia-se: <https://apoia.se/rpgtraduzido> e contribua para que esse trabalho continue e seja mais eficiente, mais livros demorando menos.

Se esse livro foi-lhe útil de alguma maneira, você também pode contribuir fazendo uma doação. Para isso entre em contato comigo pelo inbox do Facebook ou email: gzanelato@bol.com.br

Serei muito grato às pessoas que me derem esse apoio financeiro e também aos que me deram o apoio moral nos comentários do Facebook.

Para mais livros traduzidos acesse:

<https://drive.google.com/drive/folders/1fFD-8-qAidbAuyB5SIb8jjm6AaXM-r2B?usp=sharing>

Para falar comigo, siga:



<http://www.facebook.com/giovanni.zanelato.9>



[@zanelatogiovanni](https://www.instagram.com/zanelatogiovanni)

GURPS®

Quarta Edição

PODERES PSÍQUICOS



POR JASON LAVINE

STEVE JACKSON GAMES

GURPS®

Quarta Edição

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: <http://t.me/modulobasico>

PODERES Psíquicos



Escrito por JASON "P.K." LEVINE Editado por NIKOLA VRTIS

Arte da Capa por ROBERTO MARCHESI, CHRIS QUILLIAMS,
BOB STEVLIC, e EVA WIDERMANN

Ilustrado por JOHN HARTWELL, SHEA RYAN, e DAN SMITH

Um Livro de Referência da e23 para GURPS®

STEVE JACKSON GAMES

ISBN 978-1-55634-798-6



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO..... 3	3. PODERES PSÍQUICOS .. 22	<i>Diversão ao Segurar com TC</i> 52
Usando Este Suplemento 3	<i>Tabela de Distância Psíquica</i> 22	<i>Qualidades para Psicocinese</i> 53
Histórico de Publicação..... 3	ALTERAÇÃO DE PROBABILIDADE.. 23	Habilidades Adicionais
Sobre o Autor 3	<i>Qualidades para</i>	para Psicocinese..... 54
Sobre o GURPS 3	<i>Alteração de Probabilidade</i> 23	TELEPATIA 54
1. FUNDAMENTOS DO	Habilidades Adicionais para	Comunicação..... 54
PSIQUISMO..... 4	Alteração de Probabilidade 25	<i>Dialogopsiquia</i> 55
PODERES PSÍQUICOS..... 4	ANTIPSI..... 25	Técnicas Psíquicas..... 55
<i>Vantagens Psíquicas</i> 4	<i>Qualidades para Antipsi</i> 26	Controle 57
O Poder..... 4	Habilidades Adicionais para Antipsi 28	<i>Qualidades para Telepatia</i> 60
<i>Construindo um Psi: Um Exemplo</i> . 5	CURA PSÍQUICA 29	Ofensividade..... 61
Habilidades..... 5	<i>Qualidades para Cura Psíquica</i> 30	<i>Ataques de Força Bruta</i> 62
Perícias 5	Habilidades Adicionais	Sentido e Defesa..... 62
Talento 5	para Cura Psíquica..... 32	<i>Uma Prisão Mental</i> 63
COMO FUNCIONA O PSIQUISMO 6	ERGOCINESE 32	Habilidades Adicionais
Usando Perícias Psíquicas 6	Ciberpsiquismo 32	para Telepatia..... 64
<i>Poderes e Opções</i> 6	<i>Técnica Psíquica: Obstruir</i> 33	TELEPORTE 64
Arriscando 7	Eletrocinese 34	Modificadores para Teleporte..... 65
<i>Regras Opcionais</i>	<i>Ciberpsiquismo e Mentes Digitais</i> . 34	<i>Um Exoteleporte Alternativo</i> 66
para Incapacitação 7	Fotocinese..... 37	<i>Qualidades para Teleporte</i> 67
<i>Dificuldades Variadas</i> 8	<i>Qualidades para Ergocinese</i> 37	Habilidades Adicionais
<i>Por Dentro: Técnicas Psíquicas</i> 9	Habilidades Adicionais	para Teleporte 67
<i>Diretrizes Adicionais</i>	para Ergocinese 39	VAMPIRISMO PSÍQUICO 68
para <i>Técnicas Psíquicas</i> 10	PES 39	<i>Qualidades para</i>
<i>Amplificações Específicas</i> 10	Adivinhação..... 39	<i>Vampirismo Psíquico</i> 69
Arriscando Mais Ainda 10	Sentidos Remotos 41	Habilidades Adicionais
DETECTANDO O PSIQUISMO 11	<i>Visões</i> 41	para Vampirismo Psíquico 71
Percebendo Seu Uso 11	Outras Habilidades 43	PODERES ADICIONAIS 71
<i>Manobras Mentais</i> 11	<i>Técnica Psíquica:</i>	Biocinese 71
<i>Objetos Inanimados e Resistência</i> . 12	<i>Ocultar Assinatura</i> 43	Controle dos Sonhos..... 72
2. CARACTERÍSTICAS	<i>Qualidades para PES</i> 44	<i>Habilidades como Vantagens</i> 73
PSÍQUICAS..... 13	Habilidades Adicionais para PES 45	Psicometabolismo 73
VANTAGENS..... 13	PROJEÇÃO ASTRAL 45	Telepatia Animal 75
Vantagens Existentes 13	<i>O Plano Astral</i> 46	<i>Psis Cinematográficos e</i>
Novas Vantagens 18	<i>O Plano Astral Distante</i> 47	<i>Técnicas Supremas</i> 76
Novas Qualidades..... 19	<i>Qualidades para Projeção Astral</i> 48	APÊNDICE A: EXEMPLO
MODIFICADORES..... 19	Habilidades Adicionais	DE PERSONAGEM 77
Modificadores Existentes..... 19	para Projeção Astral..... 49	APÊNDICE B: TABELA DE
<i>Modificadores e Custos Mínimos</i> .. 19	PSICOCINESE 49	HABILIDADES PSÍQUICAS 78
Novas Ampliações 21	Telecinese..... 50	ÍNDICE..... 82
Novas Limitações..... 21	<i>Ataques Inatos e Dados Parciais</i> ... 50	
	<i>TC Unificada</i> 51	
	Outras Habilidades 52	

Testador Principal: Jeff Wilson

Testadores: Mattias Bäckström, Richard Bing, Fred Brackin, Peter V. Dell'Orto, Ben Finney, Scott Michael Harris, Steve Kenson, Michael Kreuter, Jonathan Lang, Phil Masters, Elizabeth McCoy, Kelly Pedersen, Hans-Peter Schöni, Emily Smirle, Dustin Tranberg, Roger Burton West

Agradecimentos Especiais: James Jones, Alan Laddon, Scott Maykrantz, e Elizabeth McCoy

GURPS, Warehouse 23, o logo da pirâmide, *Pyramid*, **Poderes Psíquicos**, e23, e os nomes de todos os produtos publicados pela Steve Jackson Games Incorporated são marcas registradas ou marcas comerciais da Steve Jackson Games Incorporated, ou usadas sob licença. **GURPS Poderes Psíquicos** é copyright © 2009 por Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

A digitalização, o upload e a distribuição deste livro pela Internet ou por qualquer outro meio sem a permissão do editor é ilegal e punível por lei. Adquirir apenas edições eletrônicas autorizadas e não participe ou incentive a pirataria eletrônica de materiais protegidos por direitos autorais. Agradecemos seu apoio aos direitos do autor.

INTRODUÇÃO

O psiquismo é incrivelmente versátil. Com liberdade, os jogadores podem personalizar as vantagens apropriadas em um número ilimitado de habilidades potenciais. O **GURPS Poderes** oferece aos Mestres dezenas de poderes psíquicos prontos para escolher, além das ferramentas necessárias para criar ainda mais.

Mas às vezes é bom não ter que passar por esse problema.

O **GURPS Poderes Psíquicos** serve a dois propósitos. Primeiro, é um exemplo prático, tanto como uma demonstração do que se pode realizar com o **GURPS Poderes** quanto como uma forma de economizar tempo para Mestres sobrecarregados e jogadores atarefados. As habilidades pré-geradas podem ser usadas como estão, sem a necessidade de conhecimento sobre construção de poderes, e foram organizadas em níveis sempre que apropriado. Se você quer um telepata que possa ler mentes distantes e influenciar mentes próximas, pode simplesmente comprar Catapsiquia 5 e Sugestão 3.

Além disso, este livro apresenta o psiquismo como um sistema unificado. Todas as opções especiais e regras relacionadas ao psiquismo do **GURPS Poderes** (veja **GURPS Poderes**, pág. 177), juntamente com algumas novas, foram reunidas em uma única estrutura na qual cada habilidade psíquica é uma combinação de poder e perícia. Leitores que não se interessam por este sistema podem pular o Capítulo 1 e simplesmente ignorar quaisquer referências a “Perícias Psíquicas” e “Técnicas Psíquicas”; os capítulos seguintes não dependem desta estrutura.

USANDO ESTE SUPLEMENTO

Embora cada capítulo se baseie no anterior, os leitores podem querer começar pulando para o Capítulo 3 e analisando

um ou dois exemplos de habilidades. Esses exemplos práticos ajudarão a colocar as regras do Capítulo 1 em perspectiva.

O **GURPS Poderes Psíquicos** requer o **GURPS Módulo Básico** para ser usado. Além disso, **GURPS Poderes** é altamente recomendado, pois este livro utiliza várias de suas características e modificadores. No entanto, cada habilidade contém uma descrição completa de sua função, então os leitores podem usar este suplemento apenas com o **Módulo Básico** para tudo, exceto para dissecar a forma como certas habilidades são construídas.

HISTÓRICO DE PUBLICAÇÃO

Esta é a primeira edição de **GURPS Poderes Psíquicos**. No entanto, muitos dos poderes e habilidades encontrados no Capítulo 3 são atualizados ou inspirados no livro **GURPS Psiquismo**, do **GURPS Terceira Edição**.

SOBRE O AUTOR

Jason Levine, mais conhecido como “Reverendo Pee Kitty”, foi gamer durante a maior parte de sua vida e um fã incondicional de **GURPS** desde o lançamento da *Terceira Edição*. Ele gosta de fazer música, colecionar Transformers e rezar para “Bob” por salvação eterna por meio de intervenção alienígena. Seus trabalhos anteriores incluem a coautoria da série **GURPS Criaturas da Noite** e a escrita de **GURPS Dungeon Fantasy 5: Allies**. Ele mantém um site de fãs de **GURPS** em www.mygurps.com.

Sobre o GURPS

A Steve Jackson Games está comprometida em oferecer total suporte aos jogadores de **GURPS**. Entre em contato conosco pelo e-mail info@sjgames.com. Nosso endereço é SJ Games, Caixa Postal 18957, Austin, TX 78760. Os recursos incluem:

Novos suplementos e aventuras. O **GURPS** continua a crescer — veja as novidades em gurps.sjgames.com.

e23. Nossa divisão de publicações eletrônicas oferece aventuras **GURPS**, materiais de apoio e suporte em formato PDF... cópias digitais dos livros, além de material exclusivo disponível apenas na e23! Basta acessar e23.sjgames.com.

Pyramid (sjgames.com/pyramid). Nossa revista mensal em PDF inclui novas regras e artigos para **GURPS**, além de locais sem sistema, aventuras e muito mais. Procure por cada fascículo na e23!

Internet. Visite-nos na Web em www.sjgames.com para obter erratas, atualizações, perguntas e respostas, e muito

mais. Para discutir **GURPS** com nossa equipe e seus colegas jogadores, visite nossos fóruns em forums.sjgames.com. A página do **GURPS Poderes Psíquicos** pode ser encontrada em www.sjgames.com/gurps/books/psionicpowers.

Bibliografias. Muitos dos nossos livros têm bibliografias extensas, e estamos disponibilizando-as online — com links para você comprar os que for do seu interesse! Acesse a página de cada livro e procure o link “Bibliografia”.

Errata: Todos cometem erros, incluindo nós — mas nós fazemos o nosso melhor para corrigir os nossos erros. Folhas de erratas para os lançamentos de **GURPS** estão disponíveis em sjgames.com/errata/gurps!

As regras e estatísticas neste livro são específicas para o **GURPS Módulo Básico**, *Quarta Edição*. As referências de página que começam com MB referem-se a esse livro, não a este.

Criação do Sistema **GURPS** ■ STEVE JACKSON
Editor da Linha **GURPS** ■ SEAN PUNCH
Gerente da e23 ■ STEVEN MARSH
Diagramação ■ PHILL REED e
JUSTIN DE WITT

Editor-Chefe ■ PHILIP REED
Diretor de Arte ■ WILL SCHOONOVER
Arte de Produção e Indexação ■ NIKOLA VRTIS
Revisora de Pré-Impressão ■ MONICA STEPHENS

Diretora de Marketing ■ PAUL CHAPMAN
Diretor de Vendas ■ ROSS JEPSON
GURPS FAQ a Cargo de ■
VICKY “MOLOKH” KOLENKO

CAPÍTULO UM

FUNDAMENTOS DO PSIQUISMO

Embora cada habilidade psíquica tenha sua própria mecânica específica, os poderes psíquicos como um todo seguem certas regras fundamentais que regem como são adquiridos e

usados. As diretrizes a seguir se aplicam a todos os poderes e habilidades psíquicos (incluindo Antipsi), a menos que explicitamente declarado o contrário.

PODERES PSÍQUICOS

Cada *habilidade* psíquica é adquirida como uma *vantagem* (ou, às vezes, múltiplas vantagens) e uma *perícia* Difícil associada. Essas habilidades são agrupadas em *poderes*, com cada poder definindo um único “sabor” de psiquismo. Cada poder tem seu próprio *modificador de poder* e *Talento*. O primeiro deixa claro quais habilidades pertencem a qual poder, enquanto o último concede um bônus às perícias do poder e é opcional. Esses conceitos são discutidos em detalhes aqui.

O PODER

Embora o psiquismo possa se manifestar de um número quase ilimitado de maneiras, ele tende a se enquadrar em uma de várias categorias comuns, conhecidas como *poderes*. Por exemplo, qualquer habilidade que envolva pensamentos compartilhados é geralmente considerada “telepatia”, enquanto qualquer uso do pensamento para transmitir energia à matéria de alguma forma é categorizado como “psicocinese”. Ambas são psiquismo (ou seja, compartilham a mesma *fonte*, a energia mental), mas cada uma tem um *foco* distinto (**GURPS Poderes**, pág. 7). Os poderes mais comuns são vistos no Capítulo 3.

Um poder não é uma característica; você não compraria “Psicocinese” como uma vantagem. Em vez disso, ao comprar uma ou mais *habilidades* desse poder, diz-se que você “possui” esse poder (ou “conhece” esse poder). Por exemplo, se você comprar alguns níveis de Criocinese e Segurar com TC, você conhece Psicocinese — você *é* um psi psicocinético.

É mais fácil construir um psi habilidoso se você se concentrar em um ou dois poderes. Isso possibilita altos níveis de *Talento* (pág. 5), o que leva a melhores níveis de habilidade (pág. 5) para suas habilidades.

O Modificador de Poder

Cada poder tem um modificador de poder (pág. MB254), uma limitação especial de -10% que leva o nome do poder. Essa limitação é aplicada a *todas* as vantagens do poder, para marcá-lo como pertencente àquele poder específico. Por exemplo, se Linda tiver “Intuição (Inspirado, +100%; PES, -10%)” escrito em sua planilha de personagem, o modificador de poder deixa claro que sua Intuição é uma habilidade de PES.

Além de marcar a vantagem, o modificador de poder *altera* a vantagem de três maneiras importantes.

Primeiro, agora ela pode ser afetada por Antipsi — se alguém por perto for uma “cigarra” (veja *Gritaria*, pág. 27), Linda precisa lutar contra isso para usar sua Intuição. Segundo, a *psicotrônica* (tecnologia projetada para afetar psíquicos) pode interferir nas habilidades de Linda — se ela for injetada com uma droga bloqueadora de psiquismo, pode perder temporariamente o acesso à sua Intuição. Finalmente, ela se torna sujeita às regras de *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–12) — Linda precisa lidar com penalidades por feitos múltiplos (pág. 6), tentativas repetidas (pág. 6), etc., mas o lado bom é que ela também pode aprender técnicas psíquicas (pág. 8), formar uma gestalt (págs. 9–11) e assim por diante.

Antipsi é diferente: seu modificador de poder é de -0%, e nem Antipsi *nem* psicotrônicos podem afetá-lo. No entanto, ele *está* sujeito às regras de *Como o Psiquismo Funciona*. Veja *Antipsi* (págs. 25–29) para mais informações.

Vantagens Psíquicas

Ao preparar uma nova campanha que apresentará habilidades psíquicas, o Mestre deve decidir quais vantagens podem ser obtidas livremente (às vezes conhecidas como características “instintivas”) e quais só podem ser obtidas como parte de uma habilidade psíquica. Para algumas (por exemplo, Leitura da Mente), essa é uma decisão fácil, mas para outras (por exemplo, Noção do Perigo) pode variar de cenário para cenário. Os jogadores geralmente presumem que podem obter qualquer vantagem mundana (veja *Tipos de Vantagens*, pág. MB32), mas que vantagens exóticas ou sobrenaturais estão disponíveis apenas como habilidades psíquicas; o Mestre deve informá-los sobre as exceções a isso.

Exemplo: Beth está começando um novo jogo de ópera espacial. Ela informa aos jogadores que eles podem usar quaisquer vantagens mundanas como características “instintivas”, exceto Noção Tridimensional do Espaço, Noção do Perigo, e Empatia. Noção do Perigo e Noção Tridimensional do Espaço estão disponíveis apenas como habilidades de PES — esta última como uma nova habilidade de “Sentido de Piloto” que ela criou para justificar linhagens psíquicas de pilotos de caça de elite. Da mesma forma, Empatia está disponível apenas como uma habilidade de Telepatia. Os personagens podem tê-las, mas apenas como habilidades psíquicas.

HABILIDADES

As habilidades de um poder determinam o que um personagem pode realmente *fazer*. Dois telepatas podem ser idênticos, ou um pode conhecer Punhalada Mental, Turvação Mental e Incutir Medo, enquanto o outro escolhe aprender Catapsiquia, Escudo Mental e Cirurgia Mental. Uma lista completa das habilidades psíquicas disponíveis, organizadas por poder, pode ser encontrada no Capítulo 3. Elas são adquiridas como qualquer outra vantagem — escolha qual aprender, escolha o nível de poder (se aplicável) e pague o custo (em pontos de personagem) por ela.

A seção *Habilidades Adicionais* ao final de cada poder oferece algumas sugestões de vantagens “pontos de partida” para aqueles que desejam desenvolver suas próprias habilidades. Se o Mestre permitir, ele deve garantir que cada nova habilidade tenha o modificador de poder (págs. 4–5) apropriado, determinar a perícia (abaixo) necessária e, opcionalmente, criar algumas *técnicas psíquicas* interessantes (veja *Por Dentro: Técnicas Psíquicas*, pág. 9). A perícia Difícil deve ser baseada no atributo controlador da vantagem (ou seja, o atributo em que se baseia o teste que você faz para usá-la). Se a vantagem não exigir um teste, atribua a ela uma perícia Vont/Difícil, para ser usada em testes de esforço adicional, técnicas psíquicas e assim por diante.

PERÍCIAS

Indiscutivelmente, tão importante quanto ser capaz de fazer algo é ser capaz de fazê-lo bem feito. Cada habilidade psíquica tem uma perícia associada, usada para ativá-la e controlá-la (veja *Como Funciona o Psiquismo*, págs. 6–11). Esta é sempre uma perícia Difícil, baseada no atributo controlador e cujo valor predefinido é o atributo-6. (Veja *Perícias Para Todos*, **GURPS Poderes**, pág. 162, para mais informações.)

Você só precisa comprar uma perícia por habilidade, mesmo que a habilidade inclua múltiplas vantagens. Todas as vantagens devem ser baseadas no mesmo atributo. Caso contrário, use a variante de “Baseado em (Atributo Diferente)” de **GURPS Poderes** (pág. 101) para corrigir o problema.

Exemplo: Catapsiquia (Recepção Telepática) é construída a partir das vantagens *Leitura Mental* e *Sonda Mental*. Ambas as características exigem um teste de IQ para serem usadas; portanto, a perícia Catapsiquia é IQ/Difícil e valor predefinido é IQ-6.

TALENTO

Assim como Talentos (pág. MB89) mundanos, os Talentos psíquicos dão um bônus ao NH de todas as perícias de um determinado poder. Por exemplo, um psi com o Talento para Telepatia 3 e todas as habilidades telepáticas, adicionaria +3 à sua perícia Catapsiquia, +3 à sua perícia Diapsiquia, +3 à sua perícia Sugestão e assim por diante. Se ele tivesse habilidades de outros poderes, seu Talento para Telepatia não concederia bônus a nenhuma das perícias deles. Veja as págs. 18–19 para uma lista de Talentos para poderes comuns.

Talentos para Poder não concedem bônus de reação nem desconto no tempo de estudo. No entanto, eles explicitamente “mantêm a porta aberta” para habilidades adicionais. Psi com pelo menos um nível em um Talento para Poder podem usar os pontos de personagem ganhos para aprender habilidades adicionais dentro daquele poder. Ter um Talento para um poder sem conhecer nenhuma habilidade nele é frequentemente chamado de “poder latente” — você tem um talento para ele, mas ainda não desenvolveu suas habilidades.

Normalmente, nenhum personagem pode ter mais de quatro níveis de Talento. O Mestre pode aumentar esse limite para se adequar à campanha — em um jogo cinematográfico, seis níveis são um limite razoável, enquanto um jogo exagerado de “super psis” pode funcionar bem com até 10!

Construindo um Psi: Um Exemplo

Em um jogo moderno de contraterrorismo ambientado nos EUA, Samantha Jo é uma agente do Departamento de Segurança Interna, trabalhando na secreta “divisão psíquica”. Ela é uma personagem de 275 pontos, mas, considerando todas as suas características mundanas, restam só 158 pontos para poderes psíquicos. Analisando os poderes disponíveis, a PES (Percepção Extrassensorial) parece uma escolha lógica para ações preventivas, e Projeção Astral pode ser útil para coletar mais informações. É tentador adicionar ainda mais poderes para aumentar a versatilidade, mas o jogador tem um orçamento limitado e não quer espalhar demais as habilidades de Samantha.

O jogador decide que Samantha Jo se concentrará em PES. Analisando as habilidades de PES de exemplo, ele adiciona Visões (Seletivo, Ameaças Nacionais) [8] para que Samantha seja avisada de ataques iminentes. Tanto Retrocognição quanto Palpites Psíquicos parecem úteis para cenas de crime, mas nenhuma delas é barata; o jogador opta por fazer da primeira sua “habilidade característica” e compra Retrocognição 3 [30] e Palpites Psíquicos 1 [14]. Finalmente, em *Habilidades Adicionais para PES* (pág. 45), Oráculo [14] parece útil.

Como Projeção Astral é secundária, é melhor limitar as coisas a algumas habilidades de baixo nível. Viagem Astral 1 [28] tem um preço razoável e é incrivelmente útil para investigações de curto alcance, enquanto Visão Astral 1 [6] ajudará a evitar que outros projetores se aproximem dela

despercebidos. Adicionar Relógio de Projeção [1] a ajuda a controlar seu tempo fora do corpo.

É hora de adicionar Talentos e perícias. Samantha é muito focada em PES, então o Talento para PES 4 [20] é comprado, no máximo permitido nesta campanha. O +4 em suas quatro perícias de PES economizará alguns pontos. Projeção Astral não é tão importante, mas adquirir o Talento para Projeção Astral 1 [5] permite que o jogador planeje para necessidades futuras.

Com IQ 13 e Per 14, mais seus Talentos, Samantha Jo não deveria precisar investir muito em perícias psíquicas para ser competente. Suas habilidades pré e pós-cognição são cruciais, e a margem de sucesso determina a informação fornecida, então o jogador compra Visões-18 [8] e Retrocognição-18 [8]. Palpites Psíquicos geralmente sofrem uma penalidade, então o jogador adiciona Palpites Psíquicos-17 [4]; Oráculo não, então Oráculo-15 [1] deve servir. Observando as técnicas psi (págs. 40 e 43) relacionadas, Busca por Evento (Retrocognição) parece ser uma escolha óbvia; gastar os 6 pontos completos a melhor hora de 13 (seu nível predefinido) para 18.

Passando para as perícias astrais. Samantha não irá ao plano distante com frequência, então ela apenas escolhe Viagem Astral-14 [4]. Isso lhe dá um Deslocamento astral de 7, o que deve ser rápido o suficiente. A técnica psi Na Garupa (Viagem Astral) parece útil, mas com apenas um ponto restante, esse é gasto em Visão Astral-13 [1], que, dada a raridade de inimigos astrais, deve ser adequado.

Como FUNCIONA o PSIQUISMO

Transformar uma vantagem em uma habilidade psíquica não altera fundamentalmente seu funcionamento. No entanto, habilidades psíquicas *são* afetadas por modificadores e situações específicas que não se aplicam a vantagens normais e podem, muitas vezes, ampliar a definição do que a vantagem pode fazer. Consulte *Poderes e Opções* (pág. 6) para saber mais sobre as diferenças entre habilidades psíquicas e vantagens normais.

USANDO PERÍCIAS PSÍQUICAS

A maioria das habilidades psíquicas são ativas; exigem um esforço consciente para serem usadas e em geral envolvem um teste de habilidade. Até mesmo habilidades passivas podem ser usadas “ativamente”, exigindo um teste, quando se arriscando (pág. 7–11). Modifique o NH efetivo para qualquer uma das seguintes situações.

Feitos Múltiplos: -1 para todas as outras habilidades *do mesmo poder* já em uso. As exceções são as poucas habilidades especificamente marcadas como “passivas”, que não recebem nem causam penalidade por feitos múltiplos. Observe que essa penalidade se aplica a um único poder; o uso de Pirocinese nunca causará penalidade ao seu NH em Catapsiquia.

Tentativas Repetidas: Se um teste de perícia fracassar, qualquer tentativa de realizar o mesmo feito no mesmo alvo (ou em um idêntico) sofrerá uma penalidade cumulativa de -1 e a tentativa terá um custo fixo adicional de 1 PF. A definição de “alvos idênticos” nunca inclui seres sapientes. Se dois bandidos estiverem segurando uma pistola .45, as pistolas serão alvos idênticos, enquanto os bandidos não. Se uma tentativa repetida for bem-sucedida, tentativas posteriores de realizar o mesmo feito não terão mais custo de PF, mas a penalidade ao NH que já estava em vigor permanece. Todas as penalidades podem ser removidas após cinco minutos.

Poderes e Opções

Vale ressaltar que os diversos modificadores ao NH, feitos e opções discutidos em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11) são regras especiais para habilidades psíquicas, e não novas regras de jogo que se aplicam a vantagens normais. O modificador de poder (págs. 4–5) é o que abre essas novas opções — não use as opções com vantagens que não sejam adquiridas como parte de um poder.

Exemplo: Em um jogo de super-heróis de quadrinhos clássicos, Jonas compra TC 20 [100] enquanto Marcos compra TC 20 (Psicocinese, -10%) [90]. Jonas *não pode* fazer esforço adicional (pág. 7), formar uma gestalt (págs. 9–11), usar técnicas psíquicas (pág. 8), realizar uma defesa de poder (págs. 8–9) ou obter um bônus por contato adicional (pág. 6). Enquanto isso, Marcos precisa comprar uma perícia (pág. 5) para usar sua TC, está sujeito a penalidades por feitos múltiplos (pág. 6) e tentativas repetidas (pág. 6), e pode incapacitar suas habilidades em um resultado ruim (pág. 7).

Nada disso proíbe o Mestre de usar algumas dessas opções para outros poderes (não psíquicos), é claro! Ele pode decidir, por exemplo, que sacerdotes com poderes divinos podem formar gestalts, mas também estão sujeitos a habilidades incapacitadas — e que as habilidades de *qualquer* poder podem ser usadas como defesa de poder. Consulte *Regras Para Fontes Específicas (GURPS Poderes*, pág. 174) para opções sugeridas para cada tipo de poder.

Contato Adicional: Qualquer habilidade que normalmente funciona à distância recebe um bônus de +1 no NH se você estiver em contato físico com o alvo. Se a habilidade funcionar à distância ou exigir um simples toque, fazer contato pele a pele fornece um *adicional* de +1. Finalmente, se o alvo estiver inanimado, contido ou voluntário, permitindo que você faça contato de forma direta e flagrante (por exemplo, colocando ambas as mãos em suas têmporas e olhando em seus olhos para Diapsiquia, ou expondo uma placa-mãe e segurando-a em suas mãos para Sobretensão), adicione um *adicional* de +1; isso sempre leva pelo menos 1d segundos. Portanto, é possível para uma habilidade à distância ganhar um bônus de até +3 (+1 para contato, +1 para contato pele a pele, +1 para contato notório), enquanto uma habilidade que já *exige* contato pele a pele pode receber um bônus de +1 no máximo.

Modificadores Situacionais: Todas as penalidades normais ao NH, como choque, atordoamento, etc., aplicam-se às perícias psíquicas. Além disso, o Mestre deve atribuir modificadores de dificuldade apropriados (pág. MB345) para qualquer uso particularmente fácil ou difícil de uma habilidade. A critério do Mestre, habilidades que não sejam de ataque *podem* usar as regras de tempo gasto (pág. MB346) para reduzir seu tempo de ativação, sofrendo uma penalidade. Nesse caso, psis também podem levar um tempo extra para obter um bônus no NH. No entanto, como essas regras devem ser reservadas para ações longas, considere o tempo base como um minuto ou o tempo de ativação da habilidade, o que for *maior*. Portanto, leva no mínimo 30 minutos para obter um bônus de +5, mesmo para habilidades que normalmente exigem um segundo de concentração.

Resultados

Um teste *bem-sucedido* significa que a habilidade ocorre sem problemas. Mantenha registro da margem de sucesso das habilidades resistidas. Um *sucesso decisivo* elimina qualquer custo de PF, mesmo para uma técnica psi, esforço adicional, etc.; o Mestre também deve oferecer um pequeno bônus — habilidades de informação revelam mais do que o normal, habilidades com duração permanecem ativas por mais tempo que o normalmente possível, etc. Note, no entanto, que mesmo um sucesso decisivo não dispensa o teste de resistência do alvo!

Os resultados de um *fracasso* variam, mas em geral significam apenas que a habilidade não funcionou, embora qualquer custo de PF ainda deva ser pago. Se o mesmo feito for tentado novamente em até cinco minutos, ele sofrerá as penalidades por tentativa repetida (pág. 6).

Todo psi teme uma *falha crítica*. Além dos efeitos do fracasso em si, o Mestre deve encontrar alguma consequência especial para causar sérios inconvenientes ao psi — alvos de telepatia percebem imediatamente quem está lendo sua mente, o teste de Criocinese para resfriar uma substância química instável a aquece acidentalmente, etc.

Em caso de falha crítica, o psi *também* deve realizar imediatamente um teste de Vontade sem modificadores. Em caso de sucesso ou sucesso decisivo, nada extra acontece. Em caso de fracasso, a habilidade fica temporariamente incapacitada e inutilizável por minutos igual à margem de fracasso. Em caso de falha crítica, a habilidade sofre incapacitação duradoura e fica inutilizável por 1d meses! O psi pode buscar ajuda de alguém com Perícia Abrangente (Psiquismo) ou Psicologia; trate-o como alguém com a perícia Medicina tentando acelerar a recuperação de um membro incapacitado (pág.

MB422). Se o personagem estava se *Arriscando* (abaixo) com seu psi naquele momento, quaisquer efeitos incapacitantes se aplicam a *tudo o poder* (não apenas a uma habilidade), e mesmo um teste de Vontade bem-sucedido pode não evitar todos os problemas — veja o talento específico para quaisquer efeitos adicionais de falha crítica!

ARRISCANDO

Às vezes, as habilidades de um psi não são suficientes para a tarefa em questão. Felizmente, as habilidades psíquicas não têm “limites rígidos” — elas podem ser aprimoradas, ajustadas e expandidas... se o psi estiver disposto a arriscar. Uma falha crítica ao usar qualquer uma dessas regras coloca todo o poder em risco, em vez de apenas uma habilidade (veja *Resultados*, págs. 6–7); alguns usos também apresentam riscos específicos.

Esforço Adicional

Se a habilidade que você está usando vier em níveis, você pode aumentar seu nível de poder efetivo. Você deve determinar qual nível de poder está tentando atingir antes de fazer o teste. Em seguida, pague 2 PF e faça um *teste de esforço adicional* — este é um teste de perícia baseado em Vont, com uma penalidade de -1 para cada aumento de 10% no nível (ou fração dele) que você está tentando atingir. Uma emergência, como salvar a vida de um ente querido, concede um bônus de +5; o Mestre pode permitir bônus menores para situações semelhantes, mas menos graves. Não aplique nenhum outro modificador a este teste, exceto aqueles para feitos múltiplos (pág. 6), tentativas repetidas (pág. 6) e os efeitos de quaisquer habilidades antipsíquicas ou psicotrônicas.

Se você for bem-sucedido neste teste de esforço adicional, poderá usar sua habilidade psíquica normalmente, em seu novo nível de poder aumentado — isso geralmente exigirá um segundo teste de perícia, que aceita todos os modificadores normais, penalidades de distância, etc. Em um sucesso decisivo no teste de esforço adicional, o custo de PF é anulado. Em uma falha crítica, sua habilidade será completamente interrompida por um segundo, possivelmente exigindo que você restabeleça contato, pegue itens caídos, etc., além dos efeitos normais de uma falha crítica. Se você conseguir manter a habilidade, deverá pagar mais 2 PF e fazer outro teste de esforço adicional a cada minuto.

Exemplo: Bekki vem tentando contatar Alan o dia todo com Diapsiquia 4. Ela agora está convencida de que ele está fora de seu alcance normal. Ela decide usar esforço adicional para elevar seu Diapsiquia (pág. 55) para o nível 5, um aumento de 25%. Isso custa 2 PF e exige que ela seja bem-sucedida em um teste de Diapsiquia-3 baseado em Vont. Ela obtém sucesso e é tratada como tendo Diapsiquia 5 para seu próximo uso da habilidade. Bekki agora faz um segundo teste (normal) de Diapsiquia para contatar Alan, com modificadores de longa distância e penalidades de familiaridade pessoal sendo aplicadas normalmente.

Regras Opcionais para Incapacitação

A critério do Mestre, uma habilidade (ou poder) incapacitada pode não ficar completamente inutilizável... em vez disso, pode estar tão danificada que os efeitos colaterais não valem o esforço. Se o Mestre está sendo “gentil” ou “sorrrateiro e maligno” é discutível, mas se ele optar por essa opção, ele secretamente faz um teste com 3d na tabela a seguir sempre que uma habilidade ou poder for incapacitado. O psi *não* saberá qual é o efeito até que ele experimente! As limitações ou efeitos colaterais em questão são aplicados durante toda a duração da incapacitação.

3d Resultado

- | | |
|-------|--|
| 3 | A habilidade exige 10 vezes o tempo de preparação usual para ser usada (mínimo de 10 segundos). |
| 4 | A habilidade ganha Custa Fadiga, 2 PF, e Apenas em Emergências. |
| 5 | A habilidade ganha Apenas Inconsciente e Incontrolável. |
| 6 | A habilidade custa quatro vezes o seu custo normal de PF (mínimo de 4 PF por uso ou por minuto). Isso inclui custos associados (por exemplo, tentativas repetidas, arriscar). |
| 7 | A habilidade ganha Gatilho — escolha uma droga psicotrônica muito cara ou uma droga mundana incapacitante (por exemplo, LSD, heroína) para a qual o psi <i>não</i> tenha a qualidade Psiquismo Extasiante (pág. 19). |
| 8 | O psi é afligido por uma das seguintes condições (jogue 1d) enquanto usa a habilidade e <i>então</i> por um minuto depois, após o qual ele pode fazer um teste de HT por minuto para se recuperar: [1–2] Euforia; [3–4] Náusea; [5–6] Dor Severa. |
| 9 | A habilidade ganha Não Confiável (5 ou menos) e cada tentativa de ativação, incluindo a inicial, custa 1 PF. |
| 10–11 | A habilidade fica incapacitada e completamente inutilizável.* |
| 12 | Quaisquer custos de PF associados à habilidade se tornam custos de PV! Isso inclui custos associados, como no resultado 6 desta tabela. |
| 13 | A habilidade ganha Uso Limitado, 1/dia. |
| 14 | O psi sofre uma desvantagem temporária ao usar a habilidade e <i>então</i> por um minuto depois, após o qual ele pode fazer um teste de Vontade uma vez por minuto para se recuperar: [1] Amnésia Total; [2] Confuso (6); [3] Fantasia Maior; em geral envolvendo seus poderes; [4] No Limite (9); [5] Preguiça; [6] Complexo de Culpa e Convulsões Pós-Combate (6). |
| 15 | Como no 14, mas jogue 1d para uma das seguintes desvantagens: [1] Paranoia; [2] Disopia†; [3] Paralisia Frente ao Combate; [4] Dislexia e Não-Iconográfico; [5] Circunspeção e Oblívio; [6] Luxúria (6). |
| 16 | Como no 14, mas jogue 1d para uma das seguintes desvantagens: [1] Epilepsia; [2] Mudez; [3] Supersensitivo; [4] Timidez Incapacitante; [5] Desdobramento de Personalidade (9); [6] Distração (6). |
| 17 | O NH da habilidade do psi é reduzida pela metade ou para 8, o que for pior. |
| 18 | Como no 8, jogue 1d para uma das seguintes Atribuições: [1–2] Torpor; [3–4] Alucinação; [5] Agonia; [6] Ataque de Epilepsia. |

* Se isso não for divertido, trate esse resultado como *Jogue duas vezes, repetindo nos resultados 10–11 e quaisquer resultados duplicados*.

† Não Mitigável (Visão turva). Jogue 1d novamente: [1–3] Miope; [4–6] Hipermetrope.

Todo mundo tem habilidades psíquicas. É só uma questão de explorá-las.

– Mettrie L.

Técnicas Psíquicas

A maioria das habilidades do Capítulo 3 possui uma ou mais *técnicas psíquicas*. Elas representam um método particularmente arriscado de usar a habilidade para obter algum tipo de efeito adicional. Usar uma técnica psíquica custa 2 PF (a menos que especificado de outra forma) e impõe a penalidade indicada no teste de perícia.

Um psi que não possa arcar com a penalidade ao NH pode gastar PF extras. Cada PF gasto reduz a penalidade da técnica em 1. Isso *nunca* pode ser usado para obter um bônus líquido. O inverso não é verdadeiro — o psi não pode sofrer uma penalidade ao NH maior para evitar o custo mínimo de 2 PF.

Trate os resultados do teste normalmente. Em caso de falha crítica, no entanto, a habilidade usada sofre um “apagão” e fica indisponível por 1d segundos, além dos efeitos normais da falha crítica!

Muitos usos de técnicas psíquicas são instantâneos; os que não são duram um minuto, após o qual o psi pode usar a técnica psíquica novamente para obter mais um minuto, e assim por diante.

Dificuldades Variadas

O psiquismo exige um esforço modesto para ser usado. As habilidades são fáceis de ativar, embora sempre haja chance de falha a cada uso. Algumas campanhas podem se beneficiar de ajustar essas premissas...

Como Andar de Bicicleta

O psiquismo, ao contrário de magias, é construído com base em vantagens, o que significa que é tão parte do psi quanto seus braços e pernas. Por isso, é razoável que o Mestre dispense testes de habilidade para tarefas especialmente fáceis. Em geral, se o modificador de dificuldade da tarefa for +3 ou superior, o NH efetivo do psi para este feito for de pelo menos 15, e for uma ação não resistida e sem disputa, o Mestre pode desejar permitir que a habilidade funcione sem um teste. Isso permite que telepatas habilidosos projetem pensamentos para seus amigos com a mesma facilidade com que falam, e que criocinéticos mantem a temperatura agradável em um dia quente.

Poderes Estranhos e Incertos

A sugestão acima não se encaixa em um jogo focado em dominar os próprios poderes psíquicos recém-descobertos. Nesse caso, o Mestre pode não apenas exigir um teste para cada uso do psiquismo, mas também impor o equivalente a penalidades de familiaridade (pág. MB169) para ações específicas até que os personagens tenham tempo de se adaptar! Por exemplo, o Mestre pode declarar que, até que um psi passe oito horas treinando em um tipo específico de feito, ele sofre uma penalidade adicional de -2 para realizá-lo.

Exemplo: Marina possui a habilidade Escudo Mental (pág. 62) no nível 13 e a perícia Escudo Mental-14, suas quatro amigas não têm defesas psíquicas e um inimigo telepático desconhecido continua mirando nelas. Para ganhar tempo, Marina reúne suas amigas e tenta Expansão. A penalidade de -6 é alta, então ela gasta voluntariamente 4 PF, além dos 2 PF obrigatórios, para reduzir a penalidade para -2. Fazendo um teste contra o NH de 12, ela obtém sucesso. Pelo minuto seguinte, as cinco estão todas protegidas com (efetivamente) Escudo Mental 6. Marina quer continuar protegendo-as, mas está com poucos PF disponíveis, então, ao final do minuto, ela gasta mais 2 PF e faz um teste com a penalidade total de -6. Ela fracassa, e seu Escudo Mental retorna à sua cabeça com força total, deixando suas amigas vulneráveis. Se ela quiser tentar novamente, terá que lidar com os custos e as penalidades *tanto* da técnica psíquica *quanto* do fato de ser uma tentativa repetida (pág. 6)!

Técnicas psíquicas são técnicas Difíceis (pág. MB229) que têm a perícia da habilidade como valor predefinido, e podem ser adquiridas normalmente, sem exceder o NH da habilidade. Não importa quão bem a técnica seja aprendida, nada pode remover ou reduzir o custo de 2 PF, incluindo a ampliação Custo em Pontos de Fadiga Reduzido.

Psis podem combinar técnicas, desde que faça sentido. Nesse caso, some as penalidades da técnica, mas cobre os 2 PF apenas uma vez. Por exemplo, alguém usando Projétil TC (pág. 50) poderia combinar Extremidade Lisa e Fogo Contínuo para arremessar um punhado de pedrinhas com o máximo potencial de ferimento; para isso, ele pagaria 2 PF e faria um único teste de Projétil TC-9. PF adicionais podem ser gastos para compensar a penalidade combinada, como acima.

Os Mestres devem se sentir à vontade para criar suas próprias técnicas psíquicas e encorajar os jogadores a sugerirem novas. Veja *Por Dentro: Técnicas Psíquicas* (pág. 9) para diretrizes de criação.

Defesas de Poder

Qualquer habilidade baseada em Ataque Inato, Telecinese ou uma vantagem defensiva (ex.: Resistência a Dano, Escudo Mental, Resistente) pode fazer uma *defesa de poder* para reforçar as defesas contra um “ataque” recebido. Isso é tratado como uma defesa ativa; um psi não pode usá-la enquanto faz um Ataque Total, pode escolher usar Defesa Total (Defesa Aumentada) para obter um bônus de +2 no teste, etc.

Um teste de defesa de poder é feito contra (NH/2) + 3, com +1 adicional para Reflexos em Combate ou Noção do Tempo Ampliada. Observe que os modificadores em *Usando Perícias Psíquicas* (págs. 6–7) se aplicam, como sempre, mas modificam o NH *antes* de reduzi-lo pela metade.

Para uma vantagem defensiva, o sucesso *dobra* os benefícios da habilidade — por exemplo, alguém com Resistente a Psiquismo +8 (pág. 28) resistiria a este uso do psiquismo com +16. O fracasso, no entanto, significa que os benefícios defensivos são *ignorados*; o ataque passa direto por eles! Se o ataque foi físico, note que o psi já usou uma defesa ativa contra ele e não ganha outra, a menos que tenha usado Defesa Total (Defesa Dupla).

Para uma defesa bem-sucedida com Ataque Inato ou TC, faça a avaliação de dano (dano GdP para CT) e reduza o dano do ataque recebido por essa quantidade antes de aplicar a RD,

Por Dentro: Técnicas Psíquicas

Técnicas psíquicas (págs. 8–10) combinam os conceitos de *Técnicas do Poder* e *Ampliações Temporárias* (**GURPS Poderes**, págs. 162 e 172). Na maioria dos casos, o psi gasta apenas 2 PF e faz um teste com uma penalidade de -1 para cada +10% em ampliações adicionados à vantagem subjacente (ou seja, as regras normais de ampliação temporária). Ele pode compensar essa penalidade como uma técnica Difícil (ou seja, as regras da técnica do poder). Como em todos os usos de *Arriscando*, o teste é contra o NH da habilidade em si, não pela Vont ou HT, o que reflete a importância da perícia e do treinamento para o psi. Algumas técnicas psíquicas são *apenas* técnicas do poder, que servem para compensar as penalidades por um uso comum da habilidade, em vez de adicionar novas ampliações. Essas técnicas psíquicas são as únicas que não têm o custo de 2 PF e são claramente rotuladas como tal.

Criando Novas Técnicas Psíquicas

O primeiro passo na criação de uma técnica psíquica é decidir qual(is) ampliação(ões) a técnica adicionará à vantagem subjacente e quantos níveis (se aplicável). Os jogadores frequentemente propõem novas técnicas psíquicas em jogo, mas o Mestre *precisa* aprovar todas elas. Ele deve decidir se adicionar uma determinada ampliação se encaixa no espírito da habilidade. Caso contrário, ele pode (e deve) dizer não, independentemente de a combinação de modificadores ser “legal” ou não. Em particular, ampliações que apenas modelem um nível mais alto da habilidade devem ser vetados; em vez disso, use esforço adicional (pág. 7).

A técnica psíquica deve sempre adicionar ampliações, se possível, em vez de remover limitações. Por exemplo, uma

habilidade que tenha Distância Encurtada 1 como limitação inerente não poderia usar uma técnica psíquica de -1 para removê-la. Teria que usar uma técnica de -5 psi para *adicionar* Distância Prolongada 1. Isso nem sempre é eficiente — paciência! O Mestre pode permitir que uma técnica remova uma limitação, mas somente se não houver uma ampliação correspondente que alcance o mesmo objetivo.

Uma vez aprovada, some todas as ampliações. A penalidade ao NH é de -1 para cada +10% (ou fração disso) em ampliações adicionadas à vantagem subjacente. Uma vez usada com sucesso, o psi pode comprar essa penalidade.

Exemplo: Jesse, que tem Catapsiquia 3 (pág. 54), precisa obter alguns arquivos de um computador em pouco tempo. O jogador de Jesse pergunta ao Mestre se ele pode usar uma técnica psíquica para adicionar a ampliação Cibernética à vantagem de Leitura da Mente, que faz parte da Catapsiquia. O Mestre diz que não, pois a Catapsiquia é claramente projetada como uma habilidade de ler *mentes*, não eletrônicos. Alguém está chegando, então Jesse se esconde no armário pouco antes de um usuário autorizado se sentar e fazer login. O jogador de Jesse pergunta ao Mestre se ele pode adicionar a ampliação Sensorial (à Leitura da Mente). O Mestre aprova. Sensorial é uma ampliação de +20%, então Jesse precisará pagar 2 PF e fazer um teste com uma penalidade adicional de -2 para ver através dos olhos do usuário, bem como ler sua mente. Após a sessão de jogo, o Mestre descreve isso como uma nova técnica psíquica, “Requisitar Sentidos”, que tem como valor predefinido Catapsiquia-2.

Veja *Diretrizes Adicionais para Técnicas Psíquicas* (pág. 10) para mais orientações.

modificadores de ferimento, etc. Isso representa a projeção da energia psíquica no ataque recebido. Em caso de fracasso, o psi normalmente não tem outra chance de se defender; veja acima.

Exemplo: James e Mike, dois soldados psicocinéticos usando armaduras de RD 25, são atacados por um inimigo com projéteis perfurantes de armadura com dano 4d+1 (2) pa-. Ambos decidem arriscar uma defesa de poder em vez de se esquivar. James tem Escudo PC 10 (pág. 52) e a perícia Escudo PC-15; sua defesa de poder é $(15/2) + 3$, ou 10. Infelizmente, ele fracassa no teste! Seu Escudo PC não lhe oferece defesa, então apenas sua armadura (reduzida pela metade devido aos projéteis PA) o protegerá, já que ele é atingido por múltiplas balas. Mike tem Segurar com TC 15 (pág. 51), a perícia Segurar com TC-18 e Reflexos em Combate; sua defesa de poder é $(18/2) + 3 + 1$, ou 13. Ele faz seu teste e, em seguida, faz a avaliação de dano GdP para Telecinese de 1d+1, resultando em 5. O Mestre avalia o dano para as balas, e obtém um 16, que é reduzido para 11 conforme elas atravessam a energia TC de Mike. Sua armadura (reduzida pela metade para RD 12) o protege do restante do dano.

Mestres que gostam de defesas poderosas podem permitir que os jogadores comprem Defesa de Poder Ampliada (pág. 18).

Gestalts

Um médium que não tenha poder suficiente para realizar algo sozinho pode unir forças com companheiros psis, em uma *gestalt psíquica*. Gestalts podem ser usadas para aumentar quaisquer habilidades psíquicas, não apenas as telepáticas, desde que os membros sejam psis com ao menos um poder psíquico em comum.

Unindo Forças

Para formar uma gestalt, os psis devem “se conectar”, o que envolve cada membro do grupo estar em contato físico com pelo menos mais um (por exemplo, de mãos dadas em círculo ou em fila). Telepatas podem se conectar mentalmente, usando Diapsiquia e/ou Catapsiquia para isso. Uma vez que todos estejam conectados, todos devem se Concentrar por um segundo e fazer um teste de habilidade com a perícia psíquica de maior NH; telepatas à distância fazem o teste com a perícia de maior NH que estão usando para se conectar. Psis com Familiaridade com Gestalt (pág. 19) podem pular completamente este teste.

Modificadores: Gestalts maiores são mais difíceis de coordenar: +4 para uma gestalt de dois, +3 para uma gestalt de três, +2 para uma gestalt de quatro, +1 para uma gestalt de cinco, sem modificador para uma gestalt de seis, -1 para uma gestalt de sete e assim por diante, sem limite inferior. Telepatas à distância recebem -2, a menos que usem Dialogopsiquia, ou *tanto* Diapsiquia *quanto* Catapsiquia para estabelecer um vínculo mental bidirecional.

Todos os que forem bem-sucedidos agora fazem parte de uma gestalt. Aqueles que fracassarem ainda podem atuar como uma “ponte” física entre os outros membros, mas não podem auxiliar a gestalt. Uma falha crítica exige uma verificação imediata para incapacitação (veja *Resultados*, págs. 6–7) e corta da gestalt qualquer um cujo contato com o grupo tenha sido através do psi que falhou. Se todos concordarem, o grupo pode tentar novamente; isso conta como uma tentativa repetida (pág. 6) para aqueles que falharam.

Diretrizes Adicionais para Técnicas Psíquicas

Embora a criação de novas técnicas psíquicas seja abordada em *Por Dentro: Técnicas Psíquicas* (pág. 9), aqui estão algumas regras e diretrizes adicionais para casos especiais.

Ampliações Específicas

Confiável: Por razões semelhantes ao Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, abaixo, Confiável não pode fazer parte de uma técnica psíquica.

Custo em Pontos de Fadiga Reduzido: Este não pode ser uma das ampliações adicionadas como técnica psíquica. Como descrito em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11) nada pode remover o custo mínimo de 2 PF, e seria trapaça ter (por exemplo) uma técnica de Cura que custasse 2 PF ao mesmo tempo em que reduzisse o custo de cura em 4 PF.

Efeito de Área: Adicione apenas o primeiro nível de Efeito de Área em uma técnica. Para cada 5 pontos de margem de sucesso no teste (com penalidade), adicione outro nível. Cabe ao Mestre decidir se outras ampliações de nível devem funcionar de forma semelhante ao projetá-los como técnicas psíquicas.

Arriscando Mais Ainda

O Mestre deve estabelecer um limite para o quão severa pode ser a penalidade técnica. Com exceção de jogos muito cinematográficos ou de alto poder, a penalidade máxima recomendada é de -10. Qualquer coisa pior do que isso é muito difícil para a maioria dos psis tentar, e pode desequilibrar o jogo se os psis puderem comprá-la. Isso limita as técnicas psíquicas padrão a adicionar no máximo +100% em ampliações.

No entanto, se a *vantagem subjacente* (não apenas a habilidade psíquica em si) tiver níveis, as regras podem ser ajustadas para permitir ampliações maiores. Nesse caso, a penalidade ao NH passa a ser de -1 a cada +20% em ampliações adicionadas, mas isso *reduz pela metade* o nível da vantagem base quando ela é usada. Por exemplo, Escudo Mental (pág. 62) possui a técnica Expansão, que adiciona Afeta Outros (+50%), Efeito de Área 1 (+50%) e Campo de Força (+20%). Em vez de uma penalidade de -12, Expansão tem apenas uma penalidade de -6, mas o Escudo Mental fica com metade do efeito enquanto estiver em uso.

Qualquer membro pode deixar a gestalt a qualquer momento; não há efeito negativo além da perda da participação do membro. Um membro do grupo que fique atordoado deve fazer um teste de Vont-3 ou sair involuntariamente, enquanto um que fique inconsciente ou morra é desligado imediatamente. Ser forçado a perder o contato físico com o grupo também remove alguém do vínculo. Deve ser possível traçar um caminho através das conexões (físicas ou telepáticas) entre os membros para que eles permaneçam na mesma gestalt.

Combinando Habilidades

Os psis em uma gestalt podem combinar quaisquer habilidades que dois ou mais deles compartilhem. Normalmente, estas devem ser a mesma habilidade do mesmo poder. O Mestre pode permitir que duas habilidades diferentes do mesmo poder se combinem, desde que sejam baseadas na mesma vantagem e funcionem logicamente juntas.

Exemplos: Cirurgia Mental e Sugestão são habilidades de Telepatia baseados em Controle da Mente que podem se complementar; o Mestre deve permitir que se combinem. Criocinese e Pirocinese são habilidades de Psicocinese baseados em Ataque Inato e Controle Térmico, mas são opostos e, portanto, não podem se combinar!

Quatro pessoas o viram de formas diferentes. Este caminho é uma conexão psíquica que nos levará a ele.

– Agente Especial Dale Cooper,
Twin Peaks

Mestres generosos podem permitir que uma habilidade baseada em uma vantagem diferente ou em um poder diferente (mas não ambos) combine com a habilidade primária, se houver uma razão convincente para permitir isso. Se for o caso, essa habilidade

incomum adiciona apenas *metade* dos bônus listados abaixo, arredondados para baixo, e a pessoa que a utiliza não pode ser o líder.

Para ser considerado “contribuinte”, um psi deve ter a habilidade e ser capaz de usá-la. Se a habilidade de um membro tiver limitações que o impeçam de funcionar nessa situação específica, ele não poderá auxiliar a gestalt. Um psi que não esteja contribuindo pode permanecer na gestalt; ele não acrescenta nada ao poder ou à perícia, mas segue as regras de *Consequências Compartilhadas* (pág. 11).

Para cada tarefa a ser realizada, o grupo deve decidir quem é o líder. Todas as penalidades de distância, modificadores situacionais, etc., são baseados no líder — portanto, com uma habilidade de curto distância, faz sentido escolher um líder próximo ao alvo!

Poder Compartilhado

O nível de poder efetivo do líder começa com o nível *mais alto* entre aqueles que o possuem. Cada participante restante aumenta esse nível pela *metade* do seu nível de poder, arredondado para cima. Se a habilidade tiver um número fixo de níveis e isso a elevar acima do nível máximo, qualquer poder “restante” permite que o líder adicione +50% em ampliações à sua habilidade para cada nível extra. Adicionar níveis de Efeito de Área, Alcance Ampliado e similares são opções populares.

Se a habilidade não tiver níveis, simplifique essas regras permitindo que o líder ganhe +50% em ampliações para cada pessoa adicional contribuindo.

Perícia Compartilhada

O líder começa com seu próprio nível de habilidade. Cada membro contribuinte adiciona um bônus igual à *metade* do seu NH relativo, arredondado para cima (mínimo +0). Por exemplo, um psi que conhece a perícia com IQ+4 adiciona um bônus de +2, enquanto outro que a conhece com IQ+0 ou pior não adiciona nada. Observe que o bônus do Talento *se soma* ao NH relativo; por exemplo, um psi com IQ 12, Talento para Telepatia 4 e Diapsiquia-17 [8] conhece a perícia com IQ+5 e adicionaria um bônus de +3.

Se o líder estiver conectado à gestalt usando perícias telepáticas, não conte essas perícias para fins de penalidades de feitos múltiplos (pág. 6), pois a mente coletiva auxilia na concentração.

Consequências Compartilhadas

Se a habilidade usada tiver um custo de PF (incluindo qualquer custo de *Arriscando*, págs. 7–11), ele pode ser compartilhado entre toda a gestalt como acharem melhor. No entanto, uma falha crítica afeta todos os membros do grupo como se a tivessem obtido individualmente!

Os resultados do teste são tratados normalmente. Se o teste fracassar, observe que as regras para tentativas repetidas (pág. 6) se aplicam, quer os psis tentem novamente como uma Gestalt ou se separem e tentem de novo individualmente.

Exemplo: Débora (IQ 11, Diapsiquia 4, Diapsiquia-14), Paula (IQ 11, Diapsiquia 2, Diapsiquia-15), Celso (IQ 11, Diapsiquia 2, Diapsiquia-17) e Wesley (IQ 11, Diapsiquia 1, Diapsiquia-16) tentam desesperadamente avisar uma nave alienígena a vários anos-luz de distância que ela está em rota de colisão com a Terra. Infelizmente, nenhum deles tem chance de alcançar tão longe, então eles formam uma gestalt. Os quatro dão as mãos em um círculo. Cada um então faz um teste na sua melhor perícia psíquica com um bônus de +2 (por quatro membros). Todos têm sucesso, então eles estão agora em uma gestalt.

O grupo escolhe Celso como líder, já que ele possui o melhor NH. Seu nível de poder efetivo é o do membro mais poderoso

(Débora), mais um bônus de todos os outros igual à metade do seu nível. Isso é $[4 + (2/2) + (2/2) + (1/2)]$, ou sete níveis. Como Diapsiquia tem apenas seis níveis, o nível “sobrando” permite que Celso adicione uma ampliação gratuita de +50%; ele escolhe Universal, para que os alienígenas o compreendam.

A perícia de Celso recebe um bônus dos outros contribuintes. Débora (que conhece a perícia Diapsiquia com IQ+3) adiciona metade de +3, ou seja, +2. Paula (IQ+4) adiciona +2. Wesley (IQ+5) adiciona +3. Com este bônus de +7, o NH efetivo de Celso em Diapsiquia é 24. Ninguém fez contato com os alienígenas, mas a telemetria determinou sua localização com precisão, então Celso pode usar Diapsiquia em direção a eles com -5 no NH. Para garantir que a mensagem seja transmitida, Celso usa a técnica psíquica Enviar Sentidos (-4 no NH) para incluir imagens também. Isso custa 2 PF, que Paula e Wesley concordam em cobrir gastando 1 PF cada.

Celso agora precisa fazer um teste com NH efetivo de 15 para alcançar os alienígenas. Ele tem Diapsiquia 6, efetivamente, sem penalidades pela distância, e se tiver sucesso, os alienígenas entenderão seu idioma (graças ao Universal) e receberão imagens da Terra (graças ao Enviar Sentidos). Felizmente, ele consegue um 12, os alienígenas entendem a mensagem e a Terra é salva.

Manobras Mentais

Essas duas novas manobras *opcionais* são destinadas a campanhas com foco intenso em habilidades mentais. Se o Mestre permitir, elas se juntam às manobras existentes (pág. MB363), como ações que os personagens podem escolher realizar em seu turno.

Concentração Total

Você se concentra em uma tarefa mental específica, como na manobra Concentrar (pág. MB366), mas com mais intensidade. Isso lhe concede um bônus de +1 em quaisquer testes necessários para executar sua habilidade, perícia, mágica, etc., ao custo de suas defesas ativas.

Ao usar uma habilidade que exija vários segundos de concentração, você pode alternar entre as manobras de Concentrar e Concentração Total, mas só receberá o bônus de +1 se usar Concentração Total durante todo o tempo. Se for derrubado, ferido ou distraído de alguma outra forma, você deve fazer um teste de Vontade-2 (o teste usual

de Vontade-3, com +1 por esta manobra) para manter sua concentração.

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Nenhuma, como no Ataque Total (pág. MB365).

Defesa Total (Defesa Mental)

Esta é outra opção disponível para Defesa Total (pág. MB366), para uso quando você estiver sob ataque psíquico (ou acha que estará neste turno). Você recebe +2 em quaisquer testes para resistir a ataques psíquicos ou mentais semelhantes. Isso inclui habilidades resistidas por atributos físicos (por exemplo, HT), desde que o Mestre concorde que maior concentração e foco fariam diferença. Este bônus persiste até o seu próximo turno. Suas defesas ativas permanecem inalteradas.

Movimento: Passo.

Defesa Ativa: Qualquer.

DETECTANDO O PSIQUISMO

Nem todo psiquismo é sutil. É fácil perceber uma chave de fenda flutuando no ar ou que algo lhe incendiou. No entanto, a ideia de “psiquismo” geralmente evoca poderes silenciosos e ocultos — e, de fato, poucas das habilidades deste livro são detectáveis por um observador casual. É claro que nem todos os observadores são casuais...

PERCEBENDO SEU USO

O alvo de uma habilidade psíquica pode ser capaz de perceber o que está acontecendo — ou pelo menos que *algo* está acontecendo — mesmo sem nenhum dom especial. Em todos

os casos abaixo, um teste de Perícia Abrangente (Psiquismo) baseado em Per pode substituir um teste de Per, se for melhor.

Nunca é exigido um teste para perceber um efeito físico óbvio (por exemplo, ser teleportado) ou perda de PV. Perdas de PF exigem um teste de Per-2 para serem notadas, com +1 para cada 2 PF perdidos, já que uma crise de cansaço diurno não é incomum. A maioria das outras mudanças físicas (por exemplo, o aumento da temperatura do ambiente) exige um teste de Per, com um modificador determinado pelo Mestre.



Efeitos mentais intrusivos são mais difíceis de perceber se o psi os estiver realizando corretamente. Qualquer pessoa cuja mente seja afetada com sucesso por uma habilidade psíquica pode fazer um teste de Per, com uma penalidade igual à margem de fracasso no teste de resistência (ou pela margem que perdeu a Disputa Rápida), para perceber que algo está errado. É claro que, com habilidades como Limpeza Mental (pág. 59), isso não fará muita diferença! Se o psi fracassou em afetar a vítima, o teste de Per é sem modificadores. Em uma falha crítica no uso do poder psíquico, um efeito especial razoável (veja *Resultados*, págs. 6–7) é que o alvo percebe o que está acontecendo e quem é o responsável.

Habilidades mentais não intrusivas estão além da detecção mundana. Uma pessoa comum nunca saberá que foi localizada via Televarredura ou que o sensitivo com quem acabou de apertar a mão recebeu Visões sobre seu futuro. Além disso, testes psíquicos fracassados são indetectáveis — se a habilidade nem sequer foi ativada, não há nada para detectar. (Falhas críticas, no entanto, podem ser *bastante* perceptíveis; veja *Resultados*, págs. 6–7.)

Se uma pessoa obtiver sucesso em um teste de Per para notar o efeito, isso não significa que ela entenda o que está acontecendo; qualquer pessoa não familiarizada com o psiquismo provavelmente considerará isso um dia ruim ou vai procurar um membro da igreja. Teste contra o maior valor entre o NH em Perícia Abrangente (Psiquismo), Ocultismo-2, Psicologia ou IQ-4. Aplique o mesmo modificador com o qual o teste de Per foi feito. Se nenhum teste de Per foi necessário, adicione +5. Um sucesso significa que o alvo sabe que um psi o afetou, embora sua cultura e conhecimento afetem a forma como ele interpreta isso (“Uma bruxa lançou o feitiço em mim!”). Um sucesso decisivo concede à vítima um novo teste de resistência imediato!

Através de Uma Sala Lotada

A menos que os efeitos sejam óbvios e físicos, um espectador comum não tem direito a um teste para perceber que alguém próximo está sendo afetado por psiquismo. Se o alvo descrever sua dor ou começar a agir de forma “estranha” (o que exige um teste de Psicologia ou Observação para perceber, modificado pelo comportamento e para o quão bem se conhece o alvo), um observador treinado pode fazer um teste para perceber o que está acontecendo, como acima, com uma penalidade de -4.

Qualquer pessoa com Percepção Psíquica (pág. 43) ou Percepção Telepática (pág. 63) faz seu teste normal para



Objetos Inanimados e Resistência

Ataques Inatos (exceto aqueles que causam dano por toxina ou por fadiga) e algumas Atribuições (veja *Atribuições e Alvos Inanimados*, **GURPS Poderes**, pág. 45) podem afetar objetos inanimados por meio de Imprecação. Se a habilidade for normalmente resistida por um atributo que o objeto não possui, ele resiste com HT. No entanto, para agilizar o jogo, o Mestre pode presumir que o psi supera automaticamente a resistência de qualquer objeto inanimado se sua margem de sucesso for 3 ou maior. (Para objetos grandes e Homogêneos, isso se torna 3+MT ou maior.) O Mestre só deve se preocupar em fazer testes de resistência para sucessos menores.

Esta sugestão visa simplificar e acelerar o jogo, não para equilíbrio ou realismo. O Mestre pode ignorá-la como achar melhor, principalmente se o resultado de toda a aventura depender da capacidade do psi afetar um objeto específico. Em particular, objetos comprados como vantagens com limitações de dispositivos (pág. MB116) devem *sempre* receber um teste de resistência.

perceber o que está acontecendo, é claro. Em níveis de poder mais altos, ou usando uma técnica psíquica apropriada, ele pode descobrir exatamente o que está acontecendo. Se for uma conversa telepática e ele souber Catapsiquia, pode até optar por *espioná-la*.

Bisbilhotando

Isso exige uma Disputa Rápida entre Catapsiquia-4 do psi contra o NH do telepata que está sendo bisbilhotado. (Para uma conversa bidirecional entre telepatas, teste para ambos e use a maior margem de sucesso.) Um fracasso no teste significa que ele pode tentar novamente, como uma tentativa repetida (pág. 6). Se o psi bisbilhoteiro *vencer* a Disputa, ele pode ouvir a conversa. Se ele for bem-sucedido no teste, mas empatar ou perder a Disputa, ele pode escutar, mas, sem que ele saiba, o(s) telepata(s) alvo(s) imediatamente percebe(m) o que está acontecendo!

Dentro de Uma Mente Lotada

Qualquer telepata que use Catapsiquia ou suas vantagens componentes na mente de alguém pode fazer um teste de perícia (modificado apenas pelas técnicas psíquicas Assinatura Psíquica Discreta, pág. 19, e Ocultar Assinatura, pág. 43) para perceber outro psi afetando essa mente. Um telepata que use qualquer outra habilidade não tem a mesma chance; é por isso que muitos telepatas usam Catapsiquia em um alvo antes de usar qualquer outra habilidade — para verificar se há outros psis circulando na mente da vítima.

O telepata amigável pode optar por alertar o alvo sobre o que está acontecendo e onde (em sua mente) está o problema — isso lhe permite outro teste de resistência. Ele também pode tentar expulsar o psi invasor com uma Disputa Rápida da perícia que o invasor está usando para influenciar o alvo; o psi “libertador” pode usar a perícia Diapsiquia, se for melhor. Ou ambas as opções podem ser combinadas, com o psi amigável alertando o alvo e apoiando sua resistência — o psi faz o teste primeiro e adiciona metade de sua margem de sucesso ou *fracasso* (arredondada para baixo) ao teste de resistência do alvo.

CAPÍTULO DOIS

CARACTERÍSTICAS

Psíquicas

Algumas características merecem uma discussão especial quando vistas como potenciais habilidades psíquicas. Além de fornecer informações sobre as características existentes, este capítulo contém vários novos modificadores. Os modificadores

capturam melhor os detalhes de certas habilidades psíquicas e são apresentados para características específicas e uso geral. Os poderes prontos no Capítulo 3 se baseiam nessas características e já têm seus detalhes e custos definidos.

VANTAGENS

No fundo, todas as habilidades psíquicas são apenas vantagens modificadas. A seção a seguir oferece diretrizes e ferramentas adicionais para auxiliar nessa personalização.

VANTAGENS EXISTENTES

Algumas vantagens exigem modificadores ou diretrizes adicionais para melhor adequação às habilidades psíquicas.

Atribulação

veja pág. MB43

Em vez de causar um efeito fixo, uma Atribuição com uma ampliação Penalidade em Atributo, ou uma ampliação que adiciona ou remove uma característica que tenha níveis, pode tornar essa ampliação *Baseada em Margem*. Isso triplica o custo da ampliação, mas o efeito é multiplicado pela margem de fracasso do alvo (máximo $\times 10$). Por exemplo, uma vítima atingida por Atribuição 1 (HT; Penalidade em Atributo, -2 para IQ, Baseada em Margem, +60%) perderia 2 pontos de IQ para cada ponto na margem de fracasso no teste de resistência.

Ampliação Especial

Cancelamento: Você pode cancelar os efeitos da sua Atribuição antes que a duração expire. Isso exige um toque ou um segundo teste de ativação bem-sucedido, com as penalidades pela distância (para o alvo) normalmente aplicadas. +10%.

Clarissenciência

veja pág. MB47

Esta é uma das habilidades PES mais comuns.

Limitações Especiais

Distância Fixa: Você não pode dobrar sua distância de alcance gastando 2 PF. Isso não impede que você faça isso com esforço adicional, faanhas, etc. -5%.

Visão Normal: Você não enxerga na escuridão absoluta e normalmente sofre penalidades menores pela escuridão (embora a Visão Noturna as compense). Isso é incompatível com Clariaudiência ou Clariosmia. -20%.

Controle da Mente

veja pág. MB49

Sem ampliações especiais, a vítima se lembrará de tudo o que fez, mas não *por que* o fez. Ela pode usar as regras de *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12) para descobrir o que realmente aconteceu.

Ampliações Especiais

Lento e Seguro: Esta ampliação deve ser combinada com Condicionamento ou Somente Condicionamento. Suas tentativas de condicionamento levam uma hora, mas os efeitos são permanentes (salvo com terapia, hipnotismo, etc.). Nenhum efeito especial ocorre em um sucesso decisivo. Este é uma ampliação de +80% se você puder escolher entre usar o condicionamento lento e seguro ou o condicionamento normal, ou +40% se você precisar usar sempre o lento e seguro.

Versões opcionais, menos "lentas", custam mais. Adicione +30% se suas tentativas levarem 10 minutos (em vez de uma hora), +45% se levarem um minuto e +75% se levarem 10 segundos.

Racionalização: O alvo se lembra de tudo o que fez, mas está convencido de que escolheu fazer aquilo. Ele reagirá a comportamentos bizarros demais para serem racionalizados, afastando-os da mente e não pensando a respeito. Hipnotismo, Psicologia e Telepatia podem ser usados para, eventualmente, revelar a verdade. +20%.

Limitação Especial

Truques Mentais: Você não pode controlar o alvo com precisão, mas pode dar-lhe sugestões gerais e afetar seus sentimentos. Veja as perícias Despertar Emoção e Sugerir (pág. MB195) para obter diretrizes. Esta limitação abrange Sugestão e Controle de Emoção. -30%.

Cura

veja pág. MB51

Curar o ferimento sofrido pelo veneno normalmente é suficiente para impedir que ele cause dano adicional. Efeitos não causadores de dano exige Curar Atribuição (**GURPS Poderes**, pág. 50).



Os seus generais são emocionalmente controlados. Não podem trair, não o podem enfraquecer — seus inimigos mais capazes tornam-se os seus subordinados mais disciplinados.

– Coronel Pritcher, *Fundação e Império*

Ampliação Especial

Restauração de Membros: Seus pacientes podem regenerar seus membros perdidos. Trate isso como restaurar membros incapacitados, mas com uma penalidade adicional de -2 ou um custo adicional de 2 PF. +80%.

Detectar

veja pág. MB53

Detectar com a ampliação Precisão permite que você “fixe” no alvo para afetá-lo com outra habilidade indireta que funciona como uma Imprecisão, como Leitura da Mente. Na prática, Precisão transforma Detectar em outro sentido de mira, muito parecido com a visão.

Ampliações Especiais

Precisão, Sem Mirar: Como o Precisão, mas você não pode mirar em um alvo com Detectar. Saber sua localização exata facilita mirar nele usando seus sentidos normais, é claro. +90%.

Travar Alvo: Sua Detectar não lhe diz exatamente onde o alvo está (você só sabe a direção), mas você ainda pode prosseguir com outras habilidades semelhantes à Imprecisão. O Mestre faz um teste para elas em segredo, no entanto, já que você não sabe a penalidade pela distância, mas não há penalidade para “uso às cegas”. Isso é redundante com Precisão (que já inclui esses benefícios), mas pode ser combinado com Vaga, caso em que você não obtém *nenhuma* informação da localização, mas ainda pode prosseguir. +50%.

Limitações Especiais

Incapaz de Analisar: Você não pode fazer um teste subsequente para analisar o que detecta. Isso é incompatível com Vaga, que já inclui essa desvantagem. -10%.

Somente Análise: Você não pode usar Detectar para detectar a substância! No entanto, depois de localizá-la usando seus outros sentidos, você poderá analisá-la normalmente. -50%.

Dobra

veja pág. MB54

Lembre-se da necessidade de um teste de Percepção do Corpo (pág. MB215) após o teleporte — embora o Autoteleporte (pág. 64) evite isso ao incluir a nova ampliação Giroscópica. Por padrão, usuários de Dobra mantêm sua velocidade ao se teleportar. Se o seu destino tiver uma nova velocidade (por exemplo, teleportar-se para um veículo em movimento ou teleportar-se com segurança para o chão ao cair), igualá-la impõe uma penalidade de -5 ao teste de Percepção do Corpo.

Ampliação Especial

Giroscópica: Você não precisa fazer testes de Percepção do Corpo após o teleporte. +10%.

Limitações Especiais

Capacidade Modificada: Este modificador substitui tanto Capacidade Adicional de Carga quanto Nu para Dobra com a limitação Exoteleporte. Sua capacidade de exoteleporte é maior ou menor que o normal. A tabela abaixo mostra o múltiplo da sua Base de Carga e o valor do modificador associado. A critério do Mestre, a coluna “estática” pode ser usada para um cenário

em que apenas o poder psíquico, e não a força física, determina o quanto um psi pode transportar; isso é padrão assumido para a habilidade Exoteleporte (pág. 65).

Valor	Carga (BC)	Carga (Estática)
-30%	BC/20 kg	0,5 kg
-25%	BC/10 kg	1 kg
-20%	BC/5 kg	2 kg
-15%	BC/3 kg	3,5 kg
-10%	BC/2 kg	5 kg
-5%	BC×0,75 kg	7,5 kg
0%	BC kg	10 kg
+5%	BC×1,5 kg	15 kg
+10%	BC×2 kg	20 kg
+15%	BC×2,5 kg	25 kg
+20%	BC×3 kg	30 kg
+25%	BC×4,5 kg	45 kg
+30%	BC×6 kg	60 kg
+35%	BC×7 kg	70 kg
+40%	BC×8 kg	80 kg
+45%	BC×9 kg	90 kg
+50%	BC×10 kg	100 kg

Cada +5% adicional acrescenta mais BC×2 ou 20 kg.

Exoteleporte: Sua capacidade de carga é calculada exclusivamente a partir da sua Base de Carga, sem incluir o seu peso corporal. Normalmente, isso significa que você não pode ir a lugar nenhum com Dobra! Use essa limitação para calcular uma versão de custo reduzido de Dobra que pode ser o efeito de uma Atribuição. Por si só, essa limitação permite que você se teleporte até a sua Base de Carga; use a Capacidade Modificada (acima) para alterar isso. Se o seu limite de peso for alto o suficiente, você pode se teleportar com uma penalidade de -2. -50%.

Somente Translocação: Você só pode usar Dobra para evitar ataques, teleportar-se até 10 metros em uma direção aleatória; faça um teste com o NH total para isso. Isso é incompatível com Translocação (*GURPS Poderes*, pág. 52), Apenas em Emergências e Limite de Distância (pois os inclui). -60%.

Escudo Mental

veja pág. MB58

Essa vantagem é tão útil que os Mestres podem até mesmo permiti-la a não telepatas em uma campanha que restrinja todos os PdJs a um único poder. Qualquer um com Escudo Mental é automaticamente alertado sobre tentativas telepáticas *fracassadas* contra ele. Tentativas bem-sucedidas usam as regras de *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12).

Ampliações Especiais

Confinamento: Sua mente é uma armadilha para leitores de mentes desavisados. Sempre que você resistir com sucesso a um ataque mental, faça uma Disputa Rápida entre seu NH em Escudo Mental e a perícia do atacante. Se *vencer*, ele ficará preso dentro do seu escudo! Veja *Uma Prisão Mental* (pág. 63) para mais detalhes. +100%.

Perfilamento: Quando alguém não consegue penetrar seu Escudo Mental, você sabe qual habilidade ele estava tentando usar. Isso lhe dá +2 em quaisquer habilidades subsequentes para determinar mais informações sobre o ataque. +10%.



Reflexão: Seu escudo rebate ataques telepáticos contra seus inimigos. Sempre que você resistir a um ataque com sucesso, se o nível do seu Escudo Mental exceder a margem de sucesso original do seu inimigo, ele será afetado pela habilidade dele em vez de você! Isso é mais eficaz contra habilidades de Golpe Mental, Punhalada Mental, Sono e Vampirismo Psíquico, mas normalmente causará pelo menos um segundo de atordoamento mental (após o qual, faça um teste de Vontade a cada segundo para se recuperar) para qualquer habilidade mais agressiva que Catapsiquia (Recepção Telepática). +100%.

Limitações Especiais

Ativo: Seu Escudo Mental exige um esforço (sub)consciente para ser mantido. Ele cai automaticamente quando você dorme ou se fracassar em um teste de Vontade quando estiver drogado ou bêbado. Isso é incompatível com Sempre Ativo. -25%.

Microfonia: Seu escudo interfere nas suas habilidades de Vampirismo Psíquico e Telepatia, impondo uma penalidade de -1 por nível, a menos que você a diminua. Essa é uma limitação significativa apenas para quem possui essas habilidades, é claro. -25%, ou -50% quando combinado com Sempre Ativo.

Sempre Ativo: Você não pode largar seu escudo. Mesmo que você decida abrir mão do teste de resistência, seu escudo tentará resistir *por* você, usando seu nível +5 (ou seu teste de resistência normal, se for menor). Isso é incompatível com Ativo. -10%.

Estática Psíquica

veja pág. MB59

Esta habilidade define o antipsi clássico, tornando-se uma “característica de vilão” comum em jogos com foco no psiismo. Os modificadores de Efeito de Área e Resistível geralmente são acrescentados, já que um campo estático irresistível pode ser avassalador o suficiente para desequilibrar o jogo. Observe que limitações como Custa Fadiga e Exige Concentrar são uma alternativa barata ao Ativada ou Desativada à Vontade, mas tornam quase impossível se proteger contra ataques furtivos!

Ampliação Especial

Cansativo: Qualquer um que tente usar uma habilidade psíquica em ou através de sua estática perde imediatamente 1 PF (1d PF em uma falha crítica), além de quaisquer outros efeitos. +50%.

Limitação Especial

Poder Único: Sua estática afeta apenas as habilidades de um único poder, como Estática Psíquica (Poder Único, Telepatia). Com a permissão do Mestre, você pode possuir as habilidades de *outros* poderes psíquicos. -50%.

Habilidades Modulares

veja pág. MB63

As seguintes Habilidades Modulares seguem as diretrizes de **GURPS Poderes** (pág. 57):

Aprendizagem Telepática: Você pode “entrar” na mente de pessoas próximas e tomar emprestado o conhecimento delas. Os pontos em cada entrada podem ser usados apenas para adicionar perícias e vantagens aprendíveis (como idiomas); isso leva segundos iguais ao número de pontos de personagem adicionados. O problema é que *alguém* em um raio de 1,5 km precisa conhecer a característica que você está adicionando (a critério do Mestre) — e você não pode adicionar mais pontos do que essa pessoa tem na característica. Se a distância entre você e o “doador” mais próximo ficar superior a 1,5 km, você perde a característica! *Custo por entrada: 5 pontos base + 4 pontos por ponto de habilidades.*

Poder Cósmico em Entrada: Assim como o Poder Cósmico comum, você simplesmente deseja que novas habilidades surjam. No entanto, esta Habilidade Modular vem em “entradas” e você só pode atribuir *uma* característica a cada entrada. Isso leva um segundo. Devido à estrutura de custos, uma entrada de 1 ponto deve ser comprada como Poder Cósmico normal. *Custo por entrada: 7 pontos base + 5 pontos por ponto de habilidades.*

Idade Imutável

veja pág. MB63

Incontáveis iogues e curandeiros foram creditados por viverem vidas anormalmente longas; menos ainda afirmam ter o poder de retardar o envelhecimento também em outras pessoas. Com a limitação Prolongamento da Vida abaixo, essa vantagem se encaixa em Cura Psíquica.

Ampliação Especial

Interromper Envelhecimento: Você pode impedir que outros envelheçam, se desejarem. Não é necessário manter contato com eles o tempo todo. No entanto, você deve manter contato regular com eles (por um minuto a cada encontro) para manter sua Idade Imutável. Você pode optar por parar de agir em uma pessoa para atingir outra. Isso custa +80% para cada pessoa que você puder afetar simultaneamente se precisar fazer contato *semanal*; +100% por pessoa para contato *mensal*; ou +130% por pessoa para contato *anual*.

Se combinado com a limitação Prolongamento da Vida, você *também* deve fazer um teste de perícia anual para cada pessoa para ver se o efeito “funcionou”; caso contrário, ela envelhece normalmente. Sua habilidade não tem efeito sobre alguém se você não a mantiver por um ano completo.

Limitação Especial

Prolongamento da Vida: É preciso um esforço consciente para evitar o envelhecimento. Uma vez por ano, faça um teste de IQ; você não pode usar Sorte. Em caso de sucesso, você não envelhece naquele ano; em caso de fracasso, sua Idade Imutável não teve efeito. Um sucesso decisivo reduz sua idade em 1d anos (se desejar), enquanto uma falha crítica envelhece você duas vezes esse valor. Isso é incompatível com Controle Etário e vale mais do que Exige Teste de IQ, pois um ano inteiro de resultados depende de um teste. -30%.

Ilusão

veja **GURPS Poderes**, pág. 95

A nova limitação abaixo deve ser combinada com Mental.

Limitação Especial

Alucinações: Você não tem controle real sobre o que o alvo vê. Em vez disso, trate o alvo como se estivesse sofrendo uma alucinação (pág. MB428) enquanto você sequestra a mente dele. -50%.



Insustancialidade

veja pág. MB65

O Mestre pode determinar que espíritos e entidades astrais (*Espírito*, pág. MB262) tenham a ampliação Comunicação Material, abaixo, em sua Insustancialidade em vez de Afeta a Matéria. Isso reduz o custo da metacaracterística em 48 pontos e os limita ao que projetores astrais podem fazer. É claro que, em alguns cenários, espíritos podem ter habilidades muito além do que meros psis podem fazer!

Ampliações Especiais

Ar Fantasma: Você ainda precisa respirar enquanto insustancial, mas não é o ar do mundo real. Trate o “plano” insustancial como se tivesse seu próprio ar. Assim, outras entidades insustanciais ainda podem sufocá-lo, você pode ser afetado por ataques com Afeta Insustancial e Agente Respiratório, etc., mas pode caminhar através da matéria sólida sem se preocupar em prender a respiração. +10%.

Comunicação Material: Esta é uma versão mais fraca de Afeta a Matéria (+100%). Você pode usar qualquer uma de suas habilidades mentais (psiquismo, magia, etc.) para se comunicar com o mundo material. Elas recebem um redutor padrão de -3 no NH, a menos que tenham o modificador Afeta a Matéria (+40%). Isso inclui habilidades que geram som ou luz (mas não o suficiente para cegar, entorpecer, atordoar, etc.) e aquelas que permitem projetar ou ler pensamentos. Nenhuma outra habilidade será transferida, independentemente de suas ampliações. +40%.

Mente Segmentada

veja pág. MB70

Esta vantagem não é apropriada como uma habilidade psíquica (ou seja, nunca deve exigir um modificador de poder, Talento ou perícia, etc.), mas os psis a acharão útil como uma vantagem independente. É a única maneira de criar psis que podem se concentrar

em mais de uma habilidade psíquica simultaneamente. Como tal, pode torná-los muito poderosos; os Mestres podem proibi-la em campanhas mais realistas, enquanto a tornam *obrigatória* em jogos cinematográficos (especialmente para usuários de TC).

Cada “segmento” exerce o psiquismo independentemente dos outros. Penalidades para feitos múltiplos e tentativas repetidas (pág. 6) aplicam-se apenas ao segmento que as incorre. Se um não conseguir alcançar um bandido, outro pode tentar sem penalidade. Da mesma forma, como um

psi com Segurar com TC 15 (BC 22,5 kg) pode levantar no máximo 180 kg, cada segmento pode levantar até essa quantidade — com Mente Segmentada 3, ele poderia levantar quatro objetos separados de 180 kg, ou um único de 720 kg. (Lembre-se de somar as BCs, *não* o nível de poder, conforme pág. MB353.)

Ao contrário do Ataque Adicional, esta vantagem concede manobras mentais adicionais mesmo quando você está fazendo outra coisa. Em alguns jogos, isso não é apropriado — psis podem ser capazes de feitos incríveis, mas apenas quando se concentram exclusivamente em seus poderes. A limitação Mentalismo abaixo representa isso.

Limitações Especiais

Limitada: Você só pode usar suas manobras mentais adicionais para certas habilidades. Se você conhece mais de uma

habilidade psi, “Limitada, Uma Habilidade” vale -30%. Se você possui habilidades em mais de um poder, “Limitada, Poder Único” vale -20%. “Limitada, Psi” vale -10% se você também conhece mágicas, poderes do chi, etc.; do contrário, vale -5%, pois ainda impede que você realize uma manobra Avaliar, faça testes de Observação, etc., com suas manobras.

Mentalismo: A vantagem só ajuda quando você realiza uma manobra Concentrar. Se você Atacar, Deslocamento, etc., não recebe ações mentais adicionais. -10%.

Sem Separação Mental: Seus segmentos são apenas partes subconscientes da mesma mente. Se alguém assumir o controle de um segmento, todos serão afetados. -20%.

Somente Separação Mental: Você não recebe manobras mentais adicionais. A vantagem apenas ajuda a protegê-lo contra intrusões mentais. Isso é incompatível com *Limitada*, *Mentalismo* e *Sem Separação Mental*. -80%.

Neutralizar

veja pág. MB73

Observe que o Furto de Poder não permite que você roube os Talentos ou perícias de uma habilidade específica. No entanto, enquanto você rouba uma habilidade, a perícia daquela habilidade assume o seu atributo como valor predefinido, e não o seu atributo-6. Veja *Roubar Poder* (pág. 69) para mais informações.

Ampliações Especiais

Furto de Poder, Fraco: Como no Furto de Poder, mas se o seu alvo tiver múltiplos poderes psíquicos, você neutraliza (e rouba) apenas as habilidades de *um* deles, determinada aleatoriamente. Se ele tiver apenas um poder, mas conhecer múltiplas habilidades, você neutraliza/rouba apenas uma *habilidade*. Se ele tiver apenas *uma* habilidade, você a obtém, mas com a limitação Destreinado. +100%.

Perturbável: Você pode escolher neutralizar ou Perturbar (**GURPS Poderes**, pág. 97) seu alvo ao declarar seu ataque. +10%.

Limitação Especial

Interrupção: Você não pode neutralizar verdadeiramente os poderes de um psi, mas se vencer uma Disputa Rápida de Vontade, poderá negar uma *instância* deles, cancelando as habilidades de um psi conforme elas afetam um alvo específico. Por exemplo, você pode forçar um telepata a sair da cabeça de alguém ou forçar um teko a derrubar algo. Ele pode tentar novamente no próximo turno, como uma tentativa repetida (pág. 6). Você deve tocar o psi *ou* o alvo. Se isso for combinado com Longa Distância, use a distância até o psi ou a distância até o efeito que está sendo interrompido, o que for menor. Observe que Neutralizar pode ser usado dessa forma sem essa limitação. -50%.

Obscurecer

veja pág. MB74

Se você obscurecer o sentido que seus oponentes estão usando para mirar em você (geralmente a visão), lembre-se de subtrair a penalidade de sentido de qualquer teste para acertá-lo.

Limitação Especial

Antimira: Seu Obscurecer não o torna mais difícil de ser *percebido*, mas torna mais difícil de mirar em você em combate. Não subtraia seu nível de Obscurecer dos testes de Sentido para notá-lo, mas qualquer um que tente atingi-lo em combate usando o sentido obscurecido sofre uma penalidade igual ao seu nível de Obscurecer. Isso geralmente é combinado com Defensivo; sem ele, o sentido afetado é bloqueado... para você! -20%.

Possessão

veja pág. MB78

Os modificadores Cibernética e Somente Cibernética de Leitura da Mente (pág. MB68) também são válidos para Possessão; ambos podem ser combinados com Telecontrole, mas não com Digital.

Limitação Especial

Controle Precário: Você tem dificuldade em se acostumar com seus novos corpos. Você sofre uma penalidade fixa em Dissimulação (para personificar o alvo). Você também recebe uma penalidade em *cada* teste baseado em ST, DX e HT que fizer (com exceção de testes passivos, como resistência ou permanecer consciente) enquanto possuir alguém, e você recebe metade dessa penalidade (arredondada para baixo) para cada defesa ativa. Isso não pode ser combinado com Digital ou Somente Cibernética, a menos que robôs móveis sejam as formas mais comuns de computador no cenário. Para penalidades que podem ser anuladas com oito horas de prática: -5% para uma penalidade de -1; -10% para -2; -15% para -4; e -20% para -8. Se levar 40 horas para superar essas penalidades, dobre o valor da limitação. Se *nenhuma* quantidade de prática anular a penalidade pela falta de familiaridade, *triplique* o valor.

Precognição

veja pág. MB80

Esta é uma habilidade PES definitiva, embora seja um tanto incomum que psis a usem *tanto* de forma ativa *quanto* passiva.

Limitação Especial

Sonhos: Você só tem visões quando sonha. Isso normalmente exige uma noite inteira de sono; Pouco Sono é útil aqui. Se você encurtar seu sono em uma hora, terá apenas 5 em 6 chances de sonhar uma visão; perder duas horas reduz essa chance para 4 em 6, e assim por diante. Isso costuma ser combinado com Somente Passiva. Caso contrário, você pode se

preparar para ter uma visão deliberada, com as penalidades normais de perícia, e recuperar os PF ao acordar. Sua habilidade não inclui Noção do Perigo. -70%, ou -20% se combinada com Somente Ativa ou Incapaz de Prever a Própria Morte.

Psicometria

veja pág. MB81

A ampliação a seguir é uma versão mais fraca de Imersiva (*GURPS Poderes*, pág. 69).

Ampliação Especial

Visões: Além das emoções e da sensação dos eventos, você recebe flashes de visões relacionadas. Embora nem sempre claras ou diretas, elas oferecem referências visuais. Um sucesso decisivo proporciona visões aprimoradas, como na Imersiva. +50%.

Resistência a Dano

veja pág. MB83

Resistência a Dano com Campo de Força (+20%) e Limitada, Psiquismo (-20%) afeta ataques indiretos (ex.: Projétil TC), bem como diretos. No entanto, Imprecisões e similares não são afetados sem o novo modificador abaixo.

Ampliação Especial

À Prova de Imprecisão: Sua RD também reduz o dano que você recebe de Ataques Inatos com o aprimoramento Imprecisão. Isso *deve* ser combinado com uma versão de Limitada que o restrinja a uma fonte de poder (por exemplo, psiquismo) *ou* com a versão +50% defensiva de Cósmico. +50%, ou +0% se proteger *apenas* contra Imprecisões.

Saltador

veja pág. MB86

Lembre-se da necessidade de um teste de Percepção do Corpo (pág. MB215) após saltar, mesmo se estiver projetando. Visitar o mundo dos sonhos (pág. 72) normalmente custa 1 PF; Projeção de Sonho evita isso com a ampliação Custo em Pontos de Fadiga Reduzido.

Ampliações Especiais

Concentração Mais Rápida: Você pode anular parte da penalidade por saltar sem a concentração adequada. Cada nível (até cinco) permite anular -2 pontos de penalidade, permitindo efetivamente que você pule com 2 segundos a menos de concentração. +5%/nível.

Melhorado: Seu salto não fracassa automaticamente com 14 ou mais; ele usa as regras normais para determinar um sucesso. +10%.

Sentido de Monitoramento

veja pág. MB87

O novo Sentido de Monitoramento a seguir é voltado para usuários da PES.

Consciência Extrassensorial: Seu Sentido de Monitoramento usa ondas de energia psíquica para mapear a área próxima. O alcance básico é de apenas 20 metros, mas funciona em qualquer ambiente. Consegue distinguir relevos finos com a mesma perfeição do olho humano. Somente dispositivos psicotrônicos ou pessoas com Percepção Psíquica (pág. 43) podem detectar a Consciência Extrassensorial. Ampliações para Para-Radar podem ser aplicados à Consciência Extrassensorial. 20 pontos.

Telecinese

veja pág. MB92

Telecinese requer concentração contínua. Não há “tempo de ativação” — ela começa a funcionar quando você começa a se concentrar e para quando você se concentra. Para usar a TC e realizar uma ação no seu turno, compre *Mente Segmentada* (pág. 16). Além disso, modificadores como *Tempo Reduzido* e *Prazo Estendido* não podem ser adicionados a esta vantagem (mas veja abaixo).

Ampliações Especiais

Animar Formas de Vida: Sua CT funciona como *Animação* (*GURPS Poderes*, pág. 81), mas você não está limitado a controlar objetos inanimados. Você pode assumir o controle do corpo de uma pessoa ou animal. Isso exige uma *Disputa Rápida* da sua ST telecinética contra a ST do alvo. Se você vencer, o alvo age com a própria ST dele, mas com a sua DX; o Deslocamento dele não pode exceder a margem de vitória na *Disputa Rápida*. +100%.

Animar Formas de Vida, Parcial: Como acima, mas você pode controlar apenas uma parte do corpo do seu alvo. Isso é mais fácil de fazer; use o modificador de ponto de impacto da parte como um bônus à sua ST telecinética efetiva. Veja *Partes do Corpo Independentes* (*GURPS Poderes*, pág. 58) para as capacidades de partes separadas do corpo. +20%.

Baseado em (Atributo Diferente): Telecinese com esta ampliação usa o mesmo atributo para todos os testes. Por exemplo, um psi com TC (Baseado em IQ) faria testes contra IQ para agarrar uma pessoa, empunhar uma espada ou ajudar a arrombar uma fechadura. Ele poderia substituir (por exemplo) um teste de perícia em Espadas de Lâmina Larga baseado em IQ, se fosse maior, para usar a espada. +20%.

Tempo Reduzido: Em uma campanha cinematográfica, o Mestre pode permitir *Tempo Reduzido* apenas para encurtar o tempo que sua TC leva para pegar algo. Por exemplo, *Tempo Reduzido 1* permitiria que você levantasse objetos de até 8×BC em dois segundos, até 2×BC em um segundo e até BC como uma ação livre, permitindo que você os pegasse e arremessasse no mesmo turno.

Limitações Especiais

Incapaz de Afetar a Si Mesmo: Devido a problemas de retroalimentação ou falta de ação-reação, você não pode se levantar com sua TC. Isso se refere apenas ao seu uso da vantagem Telecinese; você ainda pode comprar Voo e justificá-lo como “levitando com TC”. -20%.

Incapaz de Bater: Sua TC é a habilidade de mover objetos, especificamente. Você não pode bater ou socar um inimigo com um punho invisível; você precisa pegar algo e acertá-lo com isso. -10%.

Telecomunicação

veja pág. MB93

Essa vantagem nunca pode ser usada como um ataque, ou mesmo uma distração, pois o alvo pode escolher ignorar você.

Ampliações Especiais

A *Diapsiquia* com as ampliações *Sensorama* ou *Vídeo* permite que você envie memórias, devaneios, etc., além do que você está vendo no momento.

Comunhão Total: Somente para *Diapsiquia*. Você pode baixar seus filtros internos enquanto envia, compartilhando seus pensamentos 10 vezes mais rápido do que consegue pronunciá-los. No entanto, você não pode mentir durante a comunhão plena, nem resistir a qualquer tentativa do destinatário de ler seus pensamentos! +20%.

Ver o Invisível

veja pág. MB96

Com a ampliação *Visão da Verdade* (*GURPS Poderes*, pág. 87), isso permite que você ignore habilidades apropriadas baseadas em *Camaleão*, *Ilusão*, *Invisibilidade*, *Obscurecer*, *Silêncio* e qualquer coisa com a limitação *Glamour*.

Limitação Especial

Exclusiva: Você deve alternar sua visão entre a visão normal e a habilidade de ver coisas invisíveis, tornando esta uma habilidade ativa (exigindo uma manobra *Preparar* para alternar entre as visões) em vez de passiva. Se *Parcialmente Exclusiva* (-20%), o mundo real fica em um cinza escuro e opaco enquanto *Ver o Invisível* estiver ativado; todos os testes de *Visão* sofrem um redutor de -4. Se *Completamente Exclusiva* (-50%), você fica efetivamente cego para o mundo real enquanto a usa.

Voo

veja pág. MB98

Para psicocinéticos, comprar *Deslocamento Aéreo* aumentado é em geral mais apropriado do que *Deslocamento Ampliado* (Ar), para representar a viagem de “velocidade do pensamento”.

Limitação Especial

Lento: Seu *Deslocamento de voo* base é menor que sua *Velocidade Básica* × 2. Por -25%, é igual à sua *Velocidade Básica*; por -45%, é *Deslocamento 1*.

NOVAS VANTAGENS

As seguintes características são variantes de vantagens existentes, tanto do *Módulo Básico* quanto do *GURPS Poderes*.

Defesa de Poder Ampliada

5 ou 10 pontos

Você tem +1 em seus testes de defesa de poder (págs. 8–9) para uma perícia psíquica (5 pontos) ou todas as perícias psíquicas (10 pontos). O Mestre pode permitir múltiplos níveis dessa vantagem, seguindo as diretrizes para *Defesas Ampliadas* (pág. MB51).

Em um jogo que usa as regras estendidas do *GURPS Poderes*, observe que isso se aplica a aparar com poder e bloquear com poder, mas não a esquivas com poder (que podem ser melhoradas com *Esquiva Ampliada*, pág. MB51).

Talento para Poder

5 pontos/nível

Esta não é uma característica única, mas uma vantagem diferente para cada poder psíquico. Normalmente, ela se restringe a quatro níveis. Adiciona +1 por nível ao NH de cada perícia do poder apropriado. Se você a tiver, em qualquer nível, também poderá gastar os pontos de personagem recebidos para aprender novas habilidades daquele poder. Veja a pág. 5 para mais informações.

Os seguintes talentos para poder estão disponíveis na maioria das campanhas.

Talento para Alteração de Probabilidade (ou *Talento para Micro-PC*): Aumenta o NH de suas perícias de *Alteração de Probabilidade* e permite que você aprenda mais habilidades de *Alteração de Probabilidade*.

Talento para Antipsi: Aumenta o NH de suas perícias *Antipsi* e permite que você aprenda mais habilidades *Antipsi*.

Talento para Cura Psíquica: Aumenta o NH de suas perícias de *Cura Psíquica* e permite que você aprenda mais habilidades de *Cura Psíquica*.

Talento para Ergocinese: Aumenta o NH de suas perícias de Ergocinese e permite que você aprenda mais habilidades de Ergocinese.

Talento para PES: Aumenta o NH de suas perícias de PES e permite que você aprenda mais habilidades de PES.

Talento para Projeção Astral: Aumenta o NH de suas perícias de Projeção Astral e permite que você aprenda mais habilidades de Projeção Astral.

Talento para Psicocinese: Aumenta o NH de suas perícias de Psicocinese e permite que você aprenda mais habilidades de Psicocinese.

Talento para Telepatia: Aumenta o NH de suas perícias de Telepatia e permite que você aprenda mais habilidades de Telepatia.

Talento para Teleporte: Aumenta o NH de suas perícias de Teleporte e permite que você aprenda mais habilidades de Teleporte.

Talento para Vampirismo Psíquico: Aumenta o NH de suas perícias de Vampirismo Psíquico e permite que você aprenda mais habilidades de Vampirismo Psíquico.

NOVAS QUALIDADES

Além das qualidades descritas aqui, os poderes do Capítulo 3 introduzem várias novas “qualidades de poder”. Elas representam habilidades psi fracas ou complementam as existentes de alguma forma. Somente psis com as habilidades ou Talento para aquele poder podem tê-las; embora nenhuma receba um modificador de poder, todas são consideradas parte daquele poder. Isso significa que elas podem ser canceladas por Antipsi, afetadas por psicotrônicos, etc., mas também que quaisquer testes necessários para usá-las recebem um bônus do Talento do poder. Elas não exigem suas próprias perícias psíquicas, a menos que a descrição especifique isso.

As seguintes qualidades podem estar disponíveis em determinadas campanhas.

Familiaridade com Gestalt

Você não precisa fazer um teste de perícia para se juntar a uma gestalt (págs. 9–11); apenas fazer contato físico ou telepático é suficiente.

Latência Fraca (Psíquica)

Você não tem habilidade psíquica suficiente para aparecer em um Psicoradar (págs. 44–45) ou fazer *qualquer coisa* útil sozinho... mas ela está *lá*, mesmo assim. Você pode se juntar a

uma gestalt psíquica e contribuir com PF para qualquer custo decorrente. Não há outro efeito; você não adiciona bônus ao NH ou de poder. Você deve fazer um teste contra o melhor entre sua IQ ou Perícia Abrangente (Psiquismo) para se juntar à gestalt. Se você posteriormente comprar um Talento psíquico ou habilidades psíquicas, o Mestre pode deixar você “gastar” o ponto desta qualidade neles. Em cenários onde *todos* são um pouco psíquicos, esta pode ser uma característica onipresente de 0 pontos em vez de uma qualidade.

Existem outras versões dessa qualidade para fontes de poder que permitem gestalts — por exemplo, em um mundo onde os sacerdotes podem combinar seus poderes, os personagens podem comprar Latência Fraca (Divina).

Psiquismo Extasiante

Ao consumir uma droga específica ou uma família de drogas intimamente relacionada (escolha ao comprar esta vantagem), as penalidades em atributo ou testes de habilidade são transformadas em *bônus* para fins de uso do psiquismo! Isso não afeta nenhum outro teste; um xamã com Psiquismo Extasiante (Peiote) teria +5 em testes psíquicos ao alucinar, mas ainda teria -5 para fazer *qualquer outra coisa*.

Modificadores e Custos Mínimos

Uma das maneiras pelas quais o **GURPS** evita abusos é limitando o modificador líquido de uma característica a no máximo -80%. Uma vantagem com custo base de 50 pontos nunca custará menos de 10 pontos, não importa quantas limitações sejam adicionadas.

No entanto, às vezes, uma vantagem é tão extremamente limitada que se torna difícil justificar cobrar sequer 20%. Nesse caso, lembre-se de que o Mestre sempre tem o direito de definir um novo custo para essa habilidade por decreto (tipicamente de 5 a 10% do custo original). Visões (Sonho Seletivo) (*Qualidades para PES*, pág. 44) é um exemplo disso — uma vantagem de 25 pontos com um modificador líquido de -140%, precificada como uma qualidade de 1 ponto.

MODIFICADORES

As seguintes ampliações e limitações são usadas para desenvolver as várias habilidades no Capítulo 3. Jogadores e Mestres que desenvolvem suas próprias habilidades psíquicas podem achá-los úteis, tanto para técnicas psíquicas (pág. 8), quanto para modificar vantagens diretamente.

MODIFICADORES EXISTENTES

Alguns modificadores exigem esclarecimento quando usados como parte de uma habilidade psíquica.

Agente de Contato

veja pág. MB110

Essa limitação pode ser aplicada a habilidades psíquicas que exigem contato pele a pele. Se a habilidade normalmente puder ser usada à distância, aplique Ataque Corpo a Corpo (pág. 20) também.

Alcance Ampliado

veja pág. MB102

Alcance Ampliado, Linha de Visão (LDV) permite que o psi alcance qualquer coisa que possa ver. Isso inclui a limitação de Base Sensorial (Invertida); embora binóculos sejam permitidos, a visualização de uma transmissão pela TV não é. +40% para uma habilidade que normalmente tem um alcance de distância de 100 m, ou +70% para uma com um alcance de 10 m.

Assinatura Discreta ou Inexistente

veja pág. MB103

Este modificador pode afetar a *tanto* a assinatura do “mundo real” da sua habilidade *quanto* a assinatura “psíquica”. Para maior clareza, este livro assume que a Assinatura Discreta ou Inexistente afeta os aspectos mundanos, enquanto usa a seguinte variante para encobrir os rastros sobrenaturais.

Assinatura Psíquica Discreta: Sua habilidade psíquica é difícil para outros detectarem mentalmente. Cada nível (até um máximo de cinco) custa +5% e impõe uma penalidade de -2 aos testes de Percepção Psíquica (pág. 43) ou Farejador de Assinatura (pág. 39) para perceber sua habilidade, testes de Catapsiquia para nota você na mente de alguém, e assim por diante. Com -10 (+25%), sua habilidade é indetectável. Se o jogo permitir técnicas psíquicas, *qualquer* psi pode usar este ampliação com a técnica Ocultar Assinatura (pág. 43).

Ataque Corpo a Corpo

veja **pág. MB111**

Habilidades mentais que normalmente podem ser usadas à distância (por exemplo, Controle da Mente, Diapsiquia) podem usar essa limitação (como Ataque Corpo a Corpo, Alcance C, -30%) para transformá-la em uma habilidade somente de toque.

Capaz de Carregar Objetos

veja **GURPS Poderes**, **pág. 108**

A capacidade de carregar até seu nível de carga Muito Pesada vale +150%.

Confiável

veja **GURPS Poderes**, **pág. 108**

Confiável não interage bem com Perícias para Todos (**GURPS Poderes**, **pág. 162**), uma parte fundamental da construção e uso de poderes psíquicos. Se permitir que os jogadores construam suas próprias habilidades psíquicas, é recomendável não permitir Confiável, exceto para remover penalidades inerentes; veja *Prognóstico* (pág. 40) para um exemplo.

Exige Teste de (Atributo)

veja **GURPS Poderes**, **pág. 111**

Se sua habilidade exigir não apenas um teste de atributo, mas também der ao alvo a chance de resistir a ele com uma Disputa Rápida, adicione -10% ao valor dessa limitação. Por exemplo, Invisibilidade (Exige Teste de IQ vs. Percepção, -20%) exigiria que você *vencesse* uma Disputa Rápida entre sua IQ vs. a Percepção de qualquer pessoa que pudesse vê-lo. Isso não pode ser combinado com Glamour ou Resistível e é incompatível com qualquer característica que permita um teste de resistência.

Vantagens que já exigem um teste de atributo para funcionar podem transformar esse teste em uma Disputa Rápida por -10%. Por exemplo, se você precisa vencer uma Disputa Rápida de IQ versus Vontade para usar sua Empatia, registre isso como Empatia (Exige Teste de IQ vs. Vontade, -10%).

Glamour

veja **GURPS Poderes**, **pág. 111**

Faz sentido que certas habilidades permitam um teste de resistência baseado em Per ou IQ para enxergar através do glamour, em vez de um baseado em Vontade. Este é um efeito especial que não altera o valor da limitação.

Longa Distância

veja **pág. MB107**

Quando aplicado a uma habilidade que funciona como uma Imprecação baseada em toque (ex., Sonda Mental, Neutralizar e Possessão), essa ampliação não a transforma em um verdadeiro ataque à distância. Em vez disso, torna-se uma Imprecação que usa penalidades padrão de distância (pág. MB550).

Modificadores de Dano

veja **pág. MB108**

Perigo: Ataques por Fadiga Pirocinéticos que causam aquecimento gradual (em oposição à queimadura rápida) podem adicionar um novo Perigo: Calor, +20%. PF perdidos para este Perigo seguem as regras da **pág. MB429**.

Sobretensão: Ataques por Queimadura ou Atribulações projetados para representar cargas elétricas especialmente poderosas (como raios) podem receber um nível maior de Sobretensão, abaixo.

Sobretensão Arqueada: Além dos efeitos normais de Sobretensão, seu ataque trata qualquer armadura metálica condutiva como RD 1, independentemente de sua RD real. Este é um “modificador de penetração”; você não pode combiná-lo com outros modificadores de penetração. Pode ser combinado com Efeito Colateral. +100%.

Prazo Estendido

veja **pág. MB109**

Prazo Estendido, 3.000× de Prazo (ou seja, um minuto se transforma em dois dias), representa uma ampliação de +140%. Embora geralmente seja um valor baixo em comparação com Prazo Estendido, Permanente, pode ser uma boa opção para habilidades que nunca deveriam ser construídas como permanentes.



Requer Preparo

veja **pág. MB116**

Uma vez preparada uma habilidade, o usuário pode esperar indefinidamente antes de decidir usá-la. Para habilidades que devem ser usadas imediatamente, use a seguinte variante.

Requer Preparo Imediato: Você não pode guardar sua habilidade para uso posterior; ela deve ser usada assim que estiver preparada. Essa limitação vale 1,5 vezes mais que a Requer Preparo (ex.: Requer Preparo Imediato, 1 Hora, custa -75%). Vantagens que normalmente levam um minuto ou mais para serem ativadas não podem exigir Requer Preparo Imediato, 1 Minuto; use Gasto de Tempo Adicional em vez disso.

NOVAS AMPLIAÇÕES

Embora as ampliações abaixo tenham sido criadas para habilidades psíquicas, os Mestres também podem aplicá-los às vantagens normais (“instintivas”).

Imunidade Reduzida

+50%/nível ou +20%

Algumas vantagens oferecem uma forma de “imunidade” àqueles que resistem com sucesso, tornando impossível ou simplesmente mais difícil usar sua habilidade neles novamente. Cada nível desta ampliação reduz essa imunidade um nível na tabela abaixo. Isso não afeta as regras para tentativas repetidas (pág. 6). Observe que alguns níveis têm dois efeitos igualmente limitantes; você deve escolher qual alternativa se aplica ao comprar esta ampliação.

Nível	Efeito
4	Permanentemente imune
3	Imune por um dia, <i>ou</i> Permanente, penalidade cumulativa de -2
2	Imune por uma hora, <i>ou</i> penalidade cumulativa de -2 com duração de um dia
1	Penalidade cumulativa de -2 com duração de uma hora
0	Sem efeito

Exemplo: Leitura da Mente normalmente tem uma penalidade cumulativa de -2 com duração de uma hora (nível 1) para aqueles que resistem, enquanto os alvos ganham imunidade por um dia (nível 3) em caso de falha crítica. Um psi poderia comprar Leitura da Mente (Imunidade Reduzida 1, +50%) para remover completamente a penalidade de um alvo que resistisse. Isso também lhe permitiria decidir (com antecedência, ao comprar esta habilidade) se uma falha crítica concederia imunidade por uma hora *ou* uma penalidade cumulativa de -2 com duração de um dia.

Alternar entre duas alternativas no mesmo nível aumenta em +20%. Observe que isso significa “Imunidade Reduzida 0”, juntamente com os novos efeitos escolhidos.

Use *Imunidade Ampliada* (pág. 21) para subir na tabela.

Furioso: “Isso? Esse é o poder especial? Misterioso?”

Rajá Azul: “Terrivelmente misterioso.”

Escavador: “E ele corta armas ao meio com o poder da mente.”

– *Heróis Muito Loucos*

Prazo Fixo

+0%

Esta ampliação transforma uma duração que depende da margem de sucesso ou fracasso (por exemplo, para Atribuição) em um tempo fixo. Calcule o prazo como se a margem de sucesso ou fracasso fosse 3; para a maioria das habilidades, isso significa três minutos. Isso pode ser modificado ainda mais com Prazo Estendido ou Prazo Reduzido (pág. 21).

NOVAS LIMITAÇÕES

A observação em *Novas Ampliações* (ao lado) também se aplica aqui.

Armado

Variável

Essa limitação só pode ser aplicada a uma habilidade que normalmente funciona como uma Imprecisão à distância. Em outras palavras, ela deve usar uma Disputa Rápida em vez de uma jogada de ataque e não deve ser afetada por RD. Vantagens adequadas incluem Controle da Mente e Leitura da Mente. Sonda Mental, Neutralizar e Possessão *com a ampliação Longa Distância* também seriam válidas.

Essa limitação transforma a vantagem em um ataque normal, visível e à distância. O Mestre deve decidir qual perícia de ataque usará — geralmente uma especialização de Ataque Inato. O ataque usa modificadores de Tamanho e Velocidade/Distância (pág. MB550) e pode ser esquivado. Se acertar, o alvo resiste fazendo um teste sem resistência contra o atributo apropriado (por exemplo, Vontade para Neutralizar). Se o teste de resistência falhar, determine os efeitos como de costume, usando a margem de fracasso do alvo em vez da margem de vitória do psi.

Armado tem um valor base de -50% se a RD do alvo não tiver efeito, ou -80% se a RD dele for adicionada à sua jogada de resistência, como em uma Atribuição (pág. MB43). Se o alvo tiver uma penalidade fixa no seu teste de resistência, isso reduz a limitação em +10% para cada -1, até um máximo de -5. Por exemplo, um raio de Neutralizar que ignorasse a RD e desse ao alvo um teste de Vontade -3 para resistir teria uma limitação líquida de -20%.

Observação: Este modificador serve para transformar habilidades psíquicas em dispositivos psicotrônicos, como Granadas de Neutralização e Raios de Controle da Mente.

Imunidade Ampliada

-10%/nível

Cada nível dessa limitação muda um nível para cima seus efeitos de imunidade, tornando mais difícil para você agir contra alvos que resistem à sua habilidade. Isso pode ser feito em qualquer habilidade que seja resistida com uma Disputa Rápida (como uma Imprecisão). Veja *Imunidade Reduzida* (pág. 21) para mais detalhes.

Prazo Reduzido

Variável

Sua habilidade dura menos do que deveria. Observe que essa limitação não pode ser aplicada a vantagens com duração “mantida”, como Controle da Mente (embora Controle da Mente com a ampliação Independente se qualifique).

Múltiplo	Modificador	Múltiplo	Modificador
1/2 da duração	-5%	1/20 da duração	-25%
1/3 da duração	-10%	1/30 da duração	-30%
1/6 da duração	-15%	1/60 da duração	-35%
1/10 da duração	-20%		

Esta tabela pode ser estendida a partir da progressão mostrada, mas o prazo *mínima* de uma habilidade não pode ter duração inferior a um segundo. Por exemplo, Atribuição (Desvantagem) tem um prazo variável de no mínimo um minuto de duração e, portanto, é elegível para no máximo Prazo Reduzido, 1/60, enquanto Atribuição sem modificadores tem duração mínima de um segundo e não pode assumir nenhum nível de Prazo Reduzido.

CAPÍTULO TRÊS

PODERES

Psíquicos

Os 10 poderes a seguir representam a variedade de habilidades psíquicas disponíveis na maioria dos jogos. Cada um inclui uma descrição e os detalhes do modificador de poder; seguidos por diversas habilidades psíquicas. Habilidades com temas semelhantes são agrupadas quando apropriado.

Cada poder termina com algumas palavras sobre *Habilidades Adicionais*. Esta seção aborda as vantagens que funcionam bem como habilidades para aquele poder “como estão”, simplesmente adicionando o modificador de poder. Para leitores que desejam criar suas próprias características personalizadas, também é fornecida uma lista de vantagens que são bons pontos de partida para novas habilidades. Alguns custos aqui são fornecidos em forma não inteira, por questão de espaço (por exemplo, “Controle do Metabolismo (Cura Psíquica, -10%) [4,5/nível]”) — em todos os casos, encontre o custo para o nível desejado usando o valor fornecido e *então* arredonde para cima. Veja *Habilidades* (pág. 5) para obter mais dicas sobre personalização.

Para maior variedade, quatro poderes alternativos são apresentados no final deste capítulo. Cada um traz sugestões de como e por que usá-lo, juntamente com uma lista menos detalhada de habilidades psíquicas.

Cada habilidade psíquica é descrita no formato abaixo.

Tabela de Distância Psíquica

Esta tabela é usada para várias habilidades psíquicas ao longo deste livro. Para a maioria das habilidades, basta consultar o nível de poder para encontrar a distância do alcance correspondente. Algumas habilidades exigem que você consulte um nível *modificado*. Por exemplo, Sentido Radar (pág. 36) usa esta tabela, mas com seu nível +3. Um personagem com Sentido Radar 5 consultaria a linha do nível 8 nesta tabela, que fornece uma distância de 200 metros.

Nível	Distância	Nível	Distância
1	1 m	8	200 m
2	2 m	9	500 m
3	5 m	10	1 km
4	10 m	11	1,5 km
5	20 m	12	3,75 km
6	50 m	13	7,5 km
7	100 m	14	15 km

Os níveis seguintes continuam a progressão, com cada três níveis multiplicando a distância por 10. O nível 23 corresponde ao alcance global, o nível 40 ao alcance de todo o sistema (por exemplo, em qualquer lugar do sistema solar) e o nível 79 ao alcance universal.

Nome da Habilidade

Custo: O custo da habilidade em pontos de personagem. Isso geralmente seguirá um dos seguintes formatos. *20/40/50 pontos para os níveis 1–3* significa que a habilidade custa 20 pontos para comprar no nível de poder 1, 40 pontos para o nível 2, e 50 pontos para o nível 3. Esses são os custos totais, não custos cumulativos (ou seja, o jogador paga 40 pontos para o nível 2, não um total de 60 pontos). Esta é uma habilidade “limitada”; não há níveis de poder adicionais após 3. Já *25/40/50 pontos para os níveis 1–3, mais 8 pontos por nível adicional* é a versão aberta; o jogador pagaria 25 pontos para o nível 1, 40 para o nível 2, 50 para o nível 3, 58 para o nível 4, 66 para o nível 5, e assim por diante. Por fim, *10 pontos/nível* funciona de forma semelhante às vantagens do **Módulo Básico**: cada nível custa 10 pontos, e não há limite superior, a menos que seja declarado explicitamente ou definido pelo Mestre.

Perícia: A perícia psíquica necessária para usar a habilidade. Lembre-se de que *todas* as perícias psíquicas têm como valor predefinido o atributo de controle -6 (por exemplo, uma perícia psíquica Per/Difícil tem como valor predefinido Per-6). Algumas habilidades se sobrepõem significativamente. Nesse caso, elas podem usar a mesma perícia — não compre a perícia duas vezes! Se você não estiver usando o sistema descrito no

Capítulo 1, ignore esta seção completamente.

Descrição: O que a habilidade pode fazer. As regras básicas para a(s) característica(s) subjacente(s) estão resumidas aqui para sua conveniência; consulte o texto da vantagem no **Módulo Básico** ou no **GURPS Poderes** para mais detalhes. Salvo indicação em contrário, a habilidade requer uma única manobra Concentrar para ser usada, ou uma manobra Ataque se for necessário tocar uma vítima involuntária. Qualquer referência a um teste de habilidade sempre se refere à perícia psíquica da habilidade (veja acima), a menos que especificado de outra forma. Se você não estiver usando a estrutura do Capítulo 1, substitua qualquer referência a um teste de habilidade por um teste do atributo no qual a perícia se baseia.

Estatísticas: A construção da habilidade em si. Aqueles que não precisam modificar a habilidade podem pular esta seção. Para habilidades que têm níveis, o primeiro nível é descrito por completo. Os níveis subsequentes geralmente são iguais ao primeiro ou são descritos em relação ao primeiro nível (por exemplo, quais modificadores mudam), em vez de serem descritos por completo.

Técnicas Psíquicas: A maioria das habilidades é seguida por uma ou mais técnicas; veja a pág. 8 para uma visão geral. Lembre-se de que, a menos que explicitamente declarado o contrário, cada uso de uma técnica psíquica custa 2 PF. Se você não estiver usando as regras do Capítulo 1, ignore todas as técnicas psi psíquicas.

ALTERAÇÃO DE PROBABILIDADE

Pesquisadores paranormais referem-se a este poder como *Micro-PC* (abreviação de *Micro-Psicocinese*). É o fenômeno psíquico considerado mais provável de existir, em especial na forma de Ajuste (abaixo). Suas habilidades envolvem inúmeras pequenas e sutis alterações psicocinéticas no ambiente, que se acumulam até gerar um efeito mensurável. Os que demonstram potencial para essa habilidade treinam em geradores de números aleatórios, tentando forçá-los a produzir um determinado valor. Em um jogo menos realista, existem habilidades mais cinematográficas, é claro...

Modificador de Poder: Cada habilidade deste poder tem a limitação de Alteração de Probabilidade, -10%. Isso indica que ela faz parte deste poder e que utiliza as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Ajuste

10/14/18/22/26/30/34/38/42 pontos para os níveis 1–9

Perícia: Ajuste (IQ/Difícil).

Com tempo de concentração suficiente, você pode afetar o resultado de um evento. Isso é mais eficaz quando você tem controle sobre a situação e consciência de como cada variável (especialmente as pessoas) irá agir.

No nível 1, isso exige 10 minutos de concentração. Cai para quatro minutos no nível 2, um minuto no nível 3, 30 segundos no nível 4, 15 segundos no nível 5, 8 segundos no nível 6, 4 segundos no nível 7, 2 segundos no nível 8, e 1 segundo no nível 9.

Após se concentrar em uma ação específica (que pode ser uma ação sua ou de um amigo), faça um teste de habilidade. Se for bem-sucedido, a ação recebe um bônus. O valor do bônus depende da situação, incluindo fatores que podem ser de conhecimento apenas do Mestre.

Se você não tiver que levar em conta as ações de ninguém (por exemplo, tentar arrombar um cofre enquanto todos estão dormindo) ou se as únicas pessoas presentes forem seus aliados e você souber de antemão todas as ações deles, o bônus será de +1 para cada ponto na margem de sucesso do seu teste (mínimo +1). Observe que isso é incomum e geralmente difícil de organizar.

Se houver pequenas variações na situação, seja porque seus companheiros de equipe precisam improvisar ou porque outras pessoas (não envolvidas) estão presentes, mas ninguém está trabalhando ativamente contra você, o bônus é +1 para cada dois pontos na sua margem de sucesso (mínimo +1).

Se alguém presente estiver ciente de você, do seu grupo ou do seu plano e estiver trabalhando contra você de alguma forma, o bônus será de +1 para cada três pontos na margem de sucesso (mínimo +0).

Estatísticas: Visualização (Alteração de Probabilidade, -10%; Requer Preparo Imediato, 10 minutos, -45%) [5] + Visualização (Alteração de Probabilidade, -10%; Requer Preparo Imediato, 10 minutos, -45%; Somente Abençoar, +0%) [5]. Níveis posteriores substituem Requer Preparo Imediato por Gasto Adicional de Tempo 2 [7 + 7], depois removem Gasto Adicional de Tempo [9 + 9], e depois adicionam Tempo Reduzido, um nível a cada etapa [+2/nível cada]. Perceba que as duas vantagens Visualização são exigidas para permitir a técnica psíquica Amaldiçoar.

Amaldiçoar

Difícil

Predefinido: Ajuste-10; não pode exceder o NH em Ajuste.

Você pode usar a probabilidade *contra* alguém. Isso é mais difícil de fazer, já que normalmente não é possível prever as

Qualidades para Alteração de Probabilidade

Banco de Carma: Toda vez que você obtiver uma falha crítica, você ganha um “ponto de carma”. Você pode gastar um ponto de carma depois, antes de fazer um teste, para ganhar +1 em qualquer teste de habilidade ou avaliação de dano. Cada sucesso decisivo que você obtém remove um ponto de carma não utilizado (sem efeito se você não tiver nenhum). Todos os pontos não gastos são perdidos ao final de cada sessão de jogo.

Bom Vizinho: Você traz pequenas sortes para os PdMs ao seu redor. Seus carros quebram com menos frequência, eles ganham um pouco mais na loteria e assim por diante. Isso lhe dá +1 de reação de qualquer pessoa que tenha morado perto ou com quem tenha trabalhado por mais de seis meses, pois eles inconscientemente percebem a conexão.

Dados Viciados: Você pode manipular geradores de números aleatórios (incluindo dados) para fazer com que um valor específico apareça cerca de três vezes mais do que deveria. Isso impressiona parapsicólogos e lhe dá +1 em Jogos de Azar ao jogar jogos puramente de sorte (por exemplo, roleta).

Golpe de Sorte: Uma única vez, você pode mover qualquer teste de habilidade um nível acima, onde os níveis são falha crítica, fracasso, sucesso e sucesso decisivo. Então, esta qualidade (e o ponto de personagem gasto nela) desaparece! Isso pode ser mais barato do que *Influenciando*

Testes de Habilidade (pág. MB347), mas deve ser comprado com antecedência e apenas psis com habilidades de Alteração de Probabilidade ou Talento neste poder podem fazê-lo. Pode ser comprado várias vezes.

Ímã de Dinheiro: Você tem um talento especial para encontrar notas e moedas soltas na rua. Isso lhe permite se sustentar como se tivesse um emprego adequado à sua Riqueza e NT (pág. MB517), se dedicar 40 horas por semana a isso.

Mestre do Gatilho: As armas em sua mão têm o número de Mau Funcionamento (pág. MB407) aumentado em 1, com Mau 18 eliminando o Mau por completo. Certifique-se de que seu Mestre usará as regras de Mau Funcionamento (opcionais) antes de usar esta qualidade! Isso não afeta as vantagens com a limitação Não Confiável (Mau Funcionamento).

Olho de Comprador: Você tende a evitar mercadorias destinadas a estragar ou quebrar facilmente. No supermercado, você pega as melhores maçãs da caixa, e na loja de eletrônicos ou concessionária de carros, raramente compra um “abacaxi”. Você economiza 5% no seu custo de vida devido à redução nos custos de manutenção e reposição. Se um PDM tentar empurrar mercadorias ruins para você em jogo, o Mestre deve lhe dar +1 em qualquer teste para perceber isso, mas nada além disso — seu olho de comprador tem um limite.

ações do seu inimigo. Se você conseguir fazer isso de alguma forma (seja por Telepatia ou conhecimento prévio), a penalidade para a ação dele é de -1 para cada dois pontos de na sua margem de sucesso. Caso contrário, é de -1 para cada três pontos da margem de sucesso.

Coincidência

27 pontos/nível

Perícia: Coincidência (IQ/Difícil).

Você pode arranjar uma coincidência quase crível. Cada nível de Coincidência permite que você faça isso uma vez por sessão de jogo como uma ação livre. O Mestre atribuirá uma penalidade ao seu teste com base na improbabilidade do seu pedido. Por exemplo, se você estiver desesperado por dinheiro, pedir para encontrar um saco grande cheio de notas de 20 reais na rua custaria uma penalidade de -10 no NH, enquanto pedir para encontrar o cartão de débito de alguém com a senha escrita no verso seria de -4. Depois de saber o modificador, você pode escolher se quer fazer o teste. Se o fizer, um teste de habilidade bem-sucedido resultará na coincidência.

Observe que é *permitido* usar esforço adicional (pág. 7) com essa habilidade para obter coincidências adicionais por sessão.

Estatísticas: Serendipidade (Alteração de Probabilidade, -10%; Exige Teste de IQ, -10%; Desejo, +100%) [27/nível].

Controle do Clima

22 pontos/nível

Perícia: Controle do Clima (IQ/Difícil).

Com bastante concentração, você pode induzir mudanças no clima. Você pode afetar o clima em um raio de 150 metros por nível, centrado em você. É necessário se concentrar por uma hora e, em seguida, obter sucesso em um teste de habilidade. No entanto, o sistema climático é caótico e difícil de controlar. Não importa quão alta seja seu NH, em qualquer resultado 14 ou mais, sua habilidade fracassa e o clima acaba fazendo o oposto do que você queria ou não sofre nenhuma mudança (a critério do Mestre).

Se você for bem-sucedido, a habilidade Controle do Clima permite que você produza efeitos que concedem -1 ou +1 por nível em testes que seriam favorecidos ou prejudicados pelo clima. Você decide de qual tipo de clima a penalidade ou bônus virá, como neve, tempestade de raios, vento, granizo, neblina e assim por diante.

Exemplo: Com Controle do Clima 3, você poderia transformar uma brisa calma em um temporal que impusesse -3 à Visão, -3 em testes para dirigir, +3 em testes para combater incêndios, etc. Você também poderia fazer o inverso, transformando uma tempestade que estava aplicando -5 em testes para dirigir e visão em uma chuva leve, causando apenas -2 de penalidade. Alternativamente, você poderia produzir granizo que causasse 1d-6 (0,2), mais o seu nível, de dano por contusão em tudo na área.

Qualquer mudança é possível, embora o Mestre possa reduzir seu nível efetivo para mudanças especialmente improváveis (por exemplo, chuva durante uma seca pode reduzir seu nível pela metade, enquanto neve no verão pode reduzi-lo a um quarto, ou ser simplesmente impossível).

A mudança climática dura enquanto você continuar se concentrando. Uma vez que pare, o clima volta ao normal nos próximos minutos. Não é possível afetar as probabilidades de um sistema tão grande enquanto ele ainda estiver em fluxo — depois de parar de se concentrar, você deve esperar pelo menos duas horas antes de tentar usar essa habilidade novamente, tenha sido bem-sucedido ou não.

Estatísticas: Cada nível é Controle do Clima 1 (Alteração de Probabilidade, -10%; Emissão, -20%; Fenômenos Naturais, +100%; Inconstante, Mau. 14, -15%; Requer Preparo Imediato, Uma hora, -75%; Requer Recarga, Duas horas, -10%) [14] + Controle do Clima 2 (Não aumenta a área de efeito, -50%; Alteração de Probabilidade, -10%; Emissão, -20%; Fenômenos Naturais, +100%; Inconstante, Mau. 14, -15%; Requer Preparo Imediato, Uma hora, -75%; Requer Recarga, Duas horas, -10%) [8].

Desencadeamento Mais Rápido

Difícil

Predefinido: Controle do Clima-8; não pode exceder o NH em Controle do Clima.

Você pode provocar a mudança climática concentrando-se por quatro minutos em vez de uma hora. A mudança ainda exige concentração constante para ser mantida.

Mudança Não Supervisionada

Difícil

Predefinido: Controle do Clima-10; não pode exceder o NH em Controle do Clima.

Você configura a mudança climática com tanta habilidade que não precisa continuar se concentrando, ficando livre para fazer outras coisas. Após a hora inicial, se você for bem-sucedido nesta técnica, *em vez de* fazer um teste de habilidade normal, suas alterações durarão (sozinhas) 30 minutos vezes sua margem de sucesso. Você não pode cancelar as alterações depois de iniciadas. Isso ainda conta como uma habilidade “em uso” (veja *Feitos Múltiplos*, pág. 6).

Maldição

22/24/26/28/30/32/34/36/38 pontos para os níveis 1–9

Perícia: Maldição (Vont/Difícil).

Você pode desequilibrar drasticamente o campo cármico de alguém, virando o destino contra ele. Isso exige contato pele a pele e uma Disputa Rápida da sua perícia contra a Vontade dele. Se você vencer, as coisas imediatamente começam a dar *terrivelmente* errado para ele. Pássaros podem voar em sua cabeça a toda velocidade, a mangueira de combustível no posto pode se romper no momento em que um fumante joga uma bituca acesa em sua direção, e assim por diante.

Para descobrir a duração da Maldição, multiplique sua margem de vitória por seis segundos no nível 1 (curto, mas longo o suficiente para ser perigoso em combate), por um minuto no nível 2, por três minutos no nível 3, por 10 minutos no nível 4, por 30 minutos no nível 5, por 100 minutos no nível 6, por cinco horas no nível 7, por 16 horas no nível 8, e por dois dias no nível 9.

Forças cármicas são arriscadas de manipular. Se você obtiver uma falha crítica ao usar esta habilidade, ou se a vítima obtiver um sucesso decisivo, você impõe a Maldição *em si próprio* (como se tivesse sido amaldiçoado e perdido por 1), além de quaisquer outros efeitos.

Estatísticas: Atribuição 1 (Vontade; Alteração de Probabilidade, -10%; Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Baseado em Vontade, +20%; Desvantagem, Maldição, +75%; Efeito Incômodo, Maldição em uma falha crítica, -5%; Imprecação 1, + 100%; Prazo Reduzido 1/10, -20%) [22]. Níveis posteriores removem Prazo Reduzido [24], e depois adicionam Prazo Estendido, um nível a cada etapa [+2/nível].

Efeito Retardado

Difícil

Predefinido: Maldição-5; não pode exceder o NH em Maldição.

Você pode definir a Maldição para não ter efeito até um determinado momento ou até que um determinado evento aconteça (por exemplo, “só se ele tentar me atacar”). Nesse momento, ela começa e dura por toda a sua duração.

Remover Maldição

Difícil

Predefinido: Maldição-1; não pode exceder o NH em Maldição.

Use isto para encerrar a Maldição antes que sua duração acabe. Você deve fazer contato pele a pele com a vítima (novamente).

Segunda Chance

12/24/36/48 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Segunda Chance (IQ/Difícil).

Você pode repetir o teste de uma ação, potencialmente transformando um fracasso em um sucesso. Você pode usar Segunda Chance imediatamente após qualquer teste de habilidade ou avaliação de dano que fizer. Faça um teste contra seu NH em Segunda Chance. Um sucesso permite que você repita o teste de habilidade ou de avaliação de dano *duas vezes*, escolhendo o melhor resultado entre os três. Você também pode usar esta habilidade para fazer um oponente repetir um ataque bem-sucedido contra você, duas vezes, e escolher o *pior* resultado. Você não pode “compartilhar” sua sorte com ninguém — para isso, use a técnica Transferência (abaixo).

Após usar esta habilidade, você deve esperar um certo tempo no *mundo real* antes de usá-la novamente. O nível 1 recarrega em 60 minutos. O nível 2 recarrega em 30 minutos. O nível 3 recarrega em 20 minutos. O nível 4 recarrega em 10 minutos. O uso bem-sucedido de Esforço Adicional (pág. 7) aumenta seu nível apenas o suficiente para recarregar na nova taxa. Em um jogo cinematográfico, os Mestres *podem* permitir dois “níveis virtuais” mais altos (alcançáveis *apenas* com Esforço Adicional) que recarregam em cinco ou dois minutos.

Se dois psis tentarem usar Segunda Chance no mesmo teste, faça uma Disputa Rápida entre as perícias, repetindo o teste em qualquer empate; o vencedor afeta o teste. Se Segunda Chance e

a Sorte normal estiverem na mesma situação, faça uma Disputa Rápida entre Segunda Chance contra a IQ do usuário da Sorte.

Estatísticas: Sorte (Alteração de Probabilidade, -10%; Exige Teste de IQ, -10%) [12]. Níveis posteriores atualizam Sorte para Sorte Extraordinária [24]; e depois para Sorte Impossível, com Usável apenas a cada 20 minutos em vez de 30 (-20%) [36]; e depois removem essa limitação [48].

Transferência

Difícil

Predefinido: Segunda Chance-10; não pode exceder o NH em Segunda Chance.

Você pode permitir que *outra* pessoa use sua Segunda Chance. Você precisa ter testemunhado a ação para que o teste possa ser refeito.

Sentido de Combate

Como na habilidade de mesmo nome em PES (pág. 40), exceto que você evita os ataques por sorte (em vez de premonição). Além disso, o modificador de poder é Alteração de Probabilidade em vez de PES.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA ALTERAÇÃO DE PROBABILIDADE

As seguintes características não requerem modificadores especiais para serem habilidades de Alteração de Probabilidade.

- Poder Protegido (Alteração de Probabilidade, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Talento Instintivo (Alteração de Probabilidade, -10%) [18/nível]. Não exige perícia; em vez disso, o Talento para Alteração de Probabilidade é adicionado ao NH da perícia concedida.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Alteração de Probabilidade: Atribulação (para sorte ou maldições); Controle (para sistemas naturais caóticos); Detectar (para maldições, bênçãos, etc.); Defesas Ampliadas; Serendipidade; Sorte; Super Sorte; e Visualização.

ANTIPSI

Habilidades Antipsi envolvem negar, bloquear ou interferir com o psiquismo. Psiquismo e Antipsi são considerados mutuamente exclusivos; ninguém pode ter ambos. O Mestre pode optar por abrir exceção em algumas campanhas (talvez cobrando um Antecedente Incomum).

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação Antipsi, -0%, o que reflete que fazem parte deste poder. Ao contrário das habilidades psíquicas, as Antipsi não são afetadas por psicotrônicos. Na verdade, as duas se complementam perfeitamente. Antipsi também não possui uma contramedida psíquica. Não existe um poder “Anti-Antipsi”, nenhuma versão de Neutralizar que funcione com ele, e assim por diante. Portanto, ele existe como o único poder que não oferece (ou precisa) de Poder Protegido. Antipsi *usa* todas as outras regras em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11) — Antipsi sofre com tentativas repetidas, podem formar gestalts, etc.

Armadura Psíquica

8 pontos/nível

Perícia: Armadura Psíquica (Vont/Difícil), opcional, usada para defesa de poder, técnicas psíquicas, etc.

Subtraia seu nível de Armadura Psíquica de qualquer dano sofrido por ataques psíquicos. Isso inclui ataques físicos (ex.: Projétil TC) e ataques mentais (ex.: Punhalada Mental, Esmagamento TC). Não tem efeito em ataques que não causam dano. Armadura Psíquica é uma habilidade passiva.

Esta é uma defesa sutil; não fica imediatamente óbvio que você defletiu ou reduziu o ataque. O psi precisa fazer um teste de Per-4 para perceber, ou *vencer* uma Disputa Rápida entre a Per-4 dele contra sua Dissimulação se você estiver fingindo ter se ferido.

Estatísticas: Resistência a Dano (Antipsi, -0%; À Prova de Imprecisão, +50%; Assinatura Discreta, +10%; Campo de Força, +20%; Limitada, Psiquismo, -20%) [8/nível].

Qualidades para Antipsi

Abaftamento Hostil: Sua habilidade inata de suprimir poderes psíquicos o torna incômodo para psis em um nível subconsciente. Você ganha +2 em Intimidação e +1 em Interrogatório ao usá-los contra alguém com habilidades psíquicas.

Cético: Sua descrença torna mais difícil para os outros usarem o psiquismo. Qualquer psi a menos de dois metros de você sofre -1 em seus testes de perícia psíquica se você o estiver observando. Se cinco céticos (ou seja, pessoas com esta vantagem) estiverem observando um psi pessoalmente (não por meio de uma transmissão de vídeo, etc.), ele sofre -1 em perícias psíquicas, independentemente da distância dos céticos — não cumulativo com a penalidade anterior. Isso se torna uma penalidade de -2 com 10 céticos, uma penalidade de -3 com 20, e assim por diante. Um psi em um mundo onde céticos são comuns terá que tomar cuidado para não atrair atenção!

Consciência Pessoal: Você se treinou para reconhecer quando sua mente ou corpo está agindo sem sua permissão. Quaisquer testes *mundanos* (ou seja, perícias não psíquicas ou antipsíquicas) que você fizer em *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12) recebem +2.

Contemplar o Abismo: Qualquer psi que tente, e não consiga, ler seus pensamentos ou emoções receberá apenas a impressão de um vazio profundo e sem alma. Na *primeira* vez que isso acontecer com um psi, ele deverá fazer uma Verificação de Pânico.

Defesa Simples: Qualquer um que usar psiquismo prejudicial em você deve fazer um segundo teste de habilidade (ou teste de Vontade, se melhor) para evitar uma dor de cabeça (-1 em todos os testes de DX, IQ, habilidade e autocontrole) por 1d segundos vezes a margem de fracasso do teste. Aqueles com Hipoalgia ignoram isso; Hiperalgia dobra a penalidade. Múltiplas dores de cabeça não são cumulativas.

Não Ameaçador: Oponentes com uma versão psíquica de Noção do Perigo ou Precognição recebem -1 em seus testes para obter avisos antecipados sobre você ou seus ataques.

Tolerância: Você tem +3 para resistir a uma habilidade psíquica específica — por exemplo, Tolerância (Confundir). Isso é redundante com Estática Psíquica e cumulativo com Resistência a Psiquismo (ambos na pág. 26).

Expansão

Difícil

Predefinido: Armadura Psíquica-5; não pode exceder o NH em Armadura Psíquica.

Você pode expandir seu campo de proteção para incluir outros, embora isso reduza seu nível efetivo *pela metade* (arredondando para baixo). Um sucesso protege todos em um raio de 2 metros. Dobre esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do teste de habilidade (modificado).

Sua negatividade está realmente impedindo minha habilidade psíquica.

– Shawn Spencer,
Psych — Agentes Especiais

Cancelamento

20/35/50/70/95 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Cancelamento (Vont/Difícil).

Você pode “desligar” temporariamente *todas* as habilidades psíquicas de um alvo. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia contra a melhor perícia psíquica dele. Se você vencer, o alvo não poderá usar nenhum poder psíquico por minutos iguais à sua margem de vitória.

No nível 1, você precisa fazer contato pele a pele para afetar alguém; se perder ou empatar, não poderá afetá-lo novamente por um dia inteiro. No nível 2, você ainda precisa fazer contato pele a pele, mas pode tentar novamente se fracassar. No nível 3, qualquer toque serve. No nível 4, você pode cancelar alguém à distância;

aplique penalidades de distância (pág. MB550) ao NH da perícia. No nível 5, aplique modificadores de longa distância (pág. MB241).

Se o psi não estiver ao seu alcance, mas o alvo dele sim, você pode afetar o *alvo*. Use as regras em Interrupção (pág. 27) para isso.

Estatísticas: Neutralizar (Antipsi, -0%; Agente de Contato, -30%; Imunidade Ampliada 3, -30%) [20]. Níveis posteriores removem Imunidade Ampliada [35], depois Agente de Contato [50], depois adicionam Longa Distância [70], e então Distância Prolongada 1 [95].

Ataque de Precisão

Difícil

Predefinido: Cancelamento-2; não pode exceder o NH em Cancelamento.

Você pode escolher uma habilidade específica que o alvo conhece em vez de todas elas. Você deve declarar a habilidade a ser afetada. Nada acontece se o alvo não a possuir.

Ataque Incapacitante

Difícil

Predefinido: Cancelamento-6; não pode exceder o NH em Cancelamento.

Você pode incapacitar uma das habilidades psíquicas do alvo. Considere isso como Ataque de Precisão (acima), mas se for bem-sucedido, o alvo perde a habilidade por 1d meses! Alternativamente, você pode mirar em um poder inteiro; isso causa uma penalidade adicional de -2 que não pode ser compensada. Veja *Resultados* (págs. 6–7) para mais informações sobre incapacitação psíquica.

Escudo Psíquico

2 pontos/nível

Perícia: Escudo Psíquico (Vont/Difícil).

Adicione seu nível de Escudo Psíquico à sua Vontade ao resistir a qualquer intrusão mental *psíquica*. Além disso, você pode fazer um teste de habilidade com um bônus igual ao seu nível de poder, para resistir a qualquer tentativa de detectar sua

mente psíquica (por exemplo, Televarredura). Uma tentativa de resistir bem-sucedida sempre o avisará que alguém tentou entrar em sua mente. Se não conseguir resistir, use as regras em *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12).

Estatísticas: Escudo Mental (Antipsi, -0%; Limitado, Psiquismo, -50%) [2/nível].

Armadilha Mental

Difícil

Predefinido: Escudo Psíquico-5; não pode exceder o NH em Escudo Psíquico.

Como a técnica de mesmo nome em Escudo Mental (pág. 63).

Escudo Reflexivo

Difícil

Predefinido: Escudo Psíquico-5; não pode exceder o NH em Escudo Psíquico.

Como a técnica de mesmo nome em Escudo Mental (pág. 63).

Expansão

Difícil

Predefinido: Escudo Psíquico-6; não pode exceder o NH em Escudo Psíquico.

Como a técnica de mesmo nome em Escudo Mental (pág. 63).

Gritaria

9 pontos para o nível 1, mais 15 pontos para cada nível adicional

Perícia: Gritando (Vontade/Forte).

Você é o que se conhece como *cigarra* e pode “gritar” mentalmente, emitindo estática que interfere no uso de psiquismo. Isso exige um teste de habilidade a cada minuto e dura enquanto você se concentrar. Qualquer um que tentar usar psiquismo em um alvo na sua área — ou qualquer pessoa na sua área de efeito que tentar usar psiquismo — deve vencer uma Disputa Rápida com você entre as perícias. (Se a habilidade já exigir uma Disputa Rápida, não faça duas Disputas; o alvo passa a ter +5 para resistir.)

Gritaria 1 afeta apenas você pessoalmente; não há efeito a menos que um psi esteja mirando em você ou em qualquer coisa que você esteja carregando. O nível 2 concede um raio de efeito de um metro, centrado em você; níveis posteriores dobram esse raio (por exemplo, Gritaria 5 preenche um raio de oito metros com estática). Várias cigarras podem sobrepor suas áreas de efeito para aumentar a intensidade; qualquer psi nesse campo recebe -1 na Disputa Rápida para cada cigarra adicional e faz uma Disputa Rápida contra aquele com o NH mais alto em Gritaria.

Se você tiver habilidades psíquicas, *não poderá* usá-las enquanto grita. Não há exceção, e você não pode “contornar” isso com uma técnica psíquica — é uma limitação inerente da habilidade. Além disso, como o plano astral (pág. 46) é um mundo de pura energia mental (i.e., psíquica), não se pode usar essa habilidade lá.

Estatísticas: Estática Psíquica (Antipsi, -0%; Exige Concentrar, -15%; Exige Teste de Vont, -5%; Resistível, -50%) [9]. Níveis posteriores adicionam Efeito de Área, um nível a cada etapa [+15/nível].

Exceção

Difícil

Predefinido: Gritaria-2; não pode exceder o NH em Gritaria.

Você pode excluir especificamente uma ou mais pessoas dos efeitos dos seus gritos.

Grito Cansativo

Difícil

Predefinido: Gritaria-5; não pode exceder o NH em Gritaria.

Qualquer psi afetado por sua estática perde 1 PF automaticamente (1d PF em caso de falha crítica com a habilidade dele).

Projeção

Difícil

Predefinido: Gritaria-4; não pode exceder o NH em Gritaria.

Você pode “lançar” seu grito de forma que ele seja centralizado em um ponto distante em vez de você. Se você não estiver na área de efeito, não estará protegido! Aplique penalidades padrão de distância (pág. MB550) a este teste, e use as regras de *Dispersão* (pág. MB414) se fracassar devido à penalidade de distância, mas teria tido sucesso de outra forma.

Interrupção

10/25/45/70 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Cancelamento (Vont/Difícil).

Você pode interromper a conexão entre um psi e um alvo específico (por exemplo, “João”, “aquela porta que eu acho que é uma ilusão”). Role uma Disputa Rápida entre sua perícia e a melhor perícia que o psi estiver usando no alvo no momento. Se você tiver sucesso, o domínio ou domínios do psi sobre o alvo terminam imediatamente. No entanto, ele pode tentar novamente no próximo turno, como uma tentativa repetida (pág. 6). Em um sucesso decisivo, o alvo fica imune por uma hora. Se o alvo estiver sendo afetado por mais de um psi, você terá que usar esta habilidade várias vezes para expulsar todos.

No nível 1, você deve fazer contato pele a pele com o psi *ou* o alvo; qualquer contato firme com um alvo inanimado serve. No nível 2, o contato pele a pele não é exigido; qualquer toque breve serve. No nível 3, você pode ser à distância; sua perícia sofre penalidades de distância (pág. MB550) ao psi *ou* ao alvo, o que for mais próximo. No nível 4, aplique modificadores de longa distância (pág. MB241).

Se você tiver a habilidade Cancelamento (pág. 26), não há necessidade de aprender Interrupção, pois Cancelamento a inclui.

Estatísticas: Neutralizar (Antipsi, -0%; Agente de Contato, -30%; Interrupção, -50%) [10]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [25], depois adicionam Longa Distância [45], e depois Distância Prolongada 1 [70].

Seletivo

Difícil

Predefinido: Cancelamento-2; não pode exceder o NH em Cancelamento.

Você pode interromper uma habilidade específica e deixar outras ativas.

Para-Invisibilidade

5 pontos/nível, até 10 níveis

Perícia: Para-Invisibilidade (IQ/Difícil).

Quando se ativa esta habilidade (o que exige um teste de habilidade por minuto), você e tudo em um raio de dois metros se tornam *parcialmente* invisíveis ao psiquismo. Um psi usando seus próprios olhos, ouvidos, etc., pode percebê-lo perfeitamente, mas para detectá-lo com um sentido *psíquico*, ele deve fazer um teste com a perícia apropriada com uma penalidade igual ao seu nível de Para-Invisibilidade. Isso inclui (mas não se limita a) vê-lo com

Clarividência, encontrá-lo com Televarredura, sentir sua aproximação com Noção do Perigo ou Precognição, ou rastreá-lo com Retrocognição. No nível 10, você fica *completamente* invisível ao sentido; o psi nem mesmo tem direito de fazer um teste. Você pode excluir qualquer psi conhecido deste efeito, se desejar.

Você pode usar a Para-Invisibilidade para fazer uma defesa de poder (págs. 8–9) variante — dobrando a penalidade normal em caso de sucesso ou eliminando completamente a Para-Invisibilidade em caso de fracasso — se você sabe que alguém está prestes a procurá-lo.

Estatísticas: Obscurecer (Clarissenciência; Antipsi, -0%; Efeito Seletivo, +20%; Estendida, Detectar, Adivinhação, Para-Radar, +60%; Exige Teste de IQ, -10%; Furtiva, +100%; Limitada, Psiquismo, -20%) [5/nível].

Expansão

Difícil

Predefinido: Para-Invisibilidade-5; não pode exceder o NH em Para-Invisibilidade.

Você pode expandir seu campo para cobrir todos em um raio de quatro metros, com efeito máximo. Dobre esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso em seu teste de habilidade (modificado).

Sobrecarga Psíquica

25/40/60/85 pontos para os níveis 1–4*

Perícia: Cancelamento (Vont/Difícil).

Você pode sobrecarregar as habilidades psíquicas de alguém, fazendo com que elas se manifestem de forma incontrolável. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a melhor perícia psíquica do alvo. Se você vencer, o alvo perderá o controle por minutos iguais à sua margem de vitória.

No nível 1, você precisa fazer contato pele a pele para sobrecarregar alguém. No nível 2, qualquer toque serve. No nível 3, você pode fazer isso à distância; aplique penalidades de distância (pág. MB550) ao NH da perícia. No nível 4, aplique modificadores de longa distância (pág. MB241).

* Se você tiver a habilidade de Cancelamento (pág. 26), o custo de Sobrecarga Psíquica se torna fixo em 5 pontos. Use as regras para Cancelamento, com a nova opção de escolher entre sobrecarregar ou cancelar os poderes do alvo.

Estatísticas: Neutralizar (Antipsi, -0%; Agente de Contato, -30%; Perturbar, -20%) [25]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [40], depois adicionam Longa Distância [60], e depois Distância Prolongada 1 [85]. Psis com Cancelamento apenas adicionam Perturbável (pág. 16) para seu Neutralizar [5].

Ataque de Precisão

Difícil

Predefinido: Cancelamento-2; não pode exceder o NH em Cancelamento.

Como a técnica de mesmo nome em Cancelamento (pág. 26).

Ataque Incapacitante

Difícil

Predefinido: Cancelamento-6; não pode exceder o NH em Cancelamento.

Como a técnica de mesmo nome em Cancelamento (pág. 26), um sucesso sobrecarrega o psiquismo do alvo pela mesma duração que ele ficaria incapacitado.

Visão da Verdade

16/21 pontos para os níveis 1–2

Perícia: Visão da Verdade (Vont/Difícil).

Você pode ver além de qualquer ofuscação ou ilusão de natureza psíquica. Ao se deparar com uma ilusão física (por exemplo, Holograma) ou após ser afetado *com sucesso* por uma ilusão mental (pág. ex., Turvação Mental), você pode fazer uma Disputa Rápida imediata entre sua perícia Visão da Verdade e a perícia que o psi está usando. Se vencer, você ainda estará *ciente* da ilusão, mas poderá ver através dela completamente e não sofrerá penalidades.

Visão da Verdade 1 é como descrito acima. Visão da Verdade 2 também permite que você veja entidades astrais, como se você tivesse Visão Astral 3 (pág. 49). Ambas são habilidades passivas.

Estatísticas: Ver o Invisível (Psiquismo; Antipsi, -0%; Acesso, Incapaz de ver o astral, -30%; Exige Teste de Vont vs. Perícia, Variante, -15%; Visão da Verdade, +50%) [16]. O segundo nível remove Acesso [21].

Visão Compartilhada

Difícil

Predefinido: Visão da Verdade-5; não pode exceder o NH em Visão da Verdade.

Ao tocar em outra pessoa, você pode compartilhar sua Visão da Verdade com ela. Ela deve ser voluntária — você não pode forçar a percepção de ninguém. A critério do Mestre, você pode receber uma penalidade adicional de -5 para compartilhar com duas pessoas ao mesmo tempo, -10 para compartilhar com três pessoas e assim por diante. Essas penalidades adicionais podem ser compensadas.

*Imagino que você não acredite
em transferência corporal. Não?
Nem em materialização. Não?
Tampouco em corpo astral. Não?
Em leitura de pensamento. Não?*

– Professor van Helsing,
Drácula

HABILIDADES ADICIONAIS PARA ANTIPSI

A ficção em geral coloca antipsi no papel de “caçadores de psis”. Se este for o caso no cenário de campanha, Psicoradar (págs. 44–45) e Percepção Psíquica (pág. 43) se tornam habilidades Antipsi, além de (ou em vez de) serem habilidades de PES. Altere o modificador de poder de “PES, -10%” para “Antipsi, -0%”; isso aumenta o custo de cada habilidade em 1 ponto (custo fixo, não por nível).

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades AntiPsi. Ambas são habilidades passivas.

- Estática Psíquica (Antipsi, -0%) [30]. Não exige perícia; você é permanentemente um “nulo” psíquico. Você não pode ter habilidades psíquicas próprias, mesmo que o cenário permita.
- Resistente a Psiquismo +3 (Antipsi, -0%) [10] ou +8 [15], ou Resistente a um único poder +3 (Antipsi, -0%) [5] ou +8 [7]. *Perícia:* Resistência Psíquica (Vont/Difícil), opcional, usada para defesa de poder.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades Antipsi: Ataque Inato (com Acesso, Somente contra psis); Atribulação (para conceder habilidades Antipsi a outros, ou para remover

habilidades psíquicas de, ou causar dano a psis); Detectar (Psis ou Psiquismo, em certos jogos); Escudo Mental; Estática Psíquica; Neutralizar; Obscurecer; Resistente; Resistência a Dano; Sorte (com Desejo e Acesso, Somente contra psis); e Ver o Invisível.

CURA PSÍQUICA

Essas habilidades envolvem curar a si mesmo e aos outros, incluindo a recuperação de PV e cuidados a longo prazo com o corpo. Sua existência (ou a crença nela) provavelmente antecede outros poderes psíquicos. Histórias de faquires, místicos e curandeiros datam do início da escrita.

Cura Psíquica inclui habilidades para fortalecer e aprimorar o corpo do psi, bem como habilidades voltadas para ajudar e curar outras pessoas. Em alguns cenários, faz sentido dividi-la em dois poderes diferentes: *Biocinese* (págs. 71–72) e *Psicometabolismo* (págs. 73–74).

Modificador de Poder: Cada habilidade deste poder tem a limitação Cura Psíquica, -10%. Isso indica que ela faz parte deste poder e que utiliza as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Curar

18 pontos para o nível 1, mais 6 pontos para cada nível adicional

Perícia: Curar (IQ/Difícil).

Você pode restaurar a saúde de outros (mas não a sua). Isso exige um segundo de concentração, contato direto pele a pele com o alvo e um teste de habilidade. Seu NH tem uma penalidade cumulativa de -3 para cada uso *bem-sucedido* no mesmo alvo dentro de 24 horas, uma penalidade fixa de -2 se o paciente estiver inconsciente e um modificador adicional para curar doenças (veja abaixo). Um fracasso custa 1d PF, enquanto a

falha crítica também causa 1 ponto de dano ao paciente, além de quaisquer outros efeitos.

Curar ferimentos custa 1 PF para cada 2 PV (ou fração disso) curados. Qualquer cura bem-sucedida interromperá sangramentos. Doenças geralmente são mais difíceis: seu teste de habilidade tem um modificador definido pelo Mestre, de +1 para um resfriado comum a -15 para câncer de medula óssea. Em caso de sucesso, o custo em PF é igual ao dobro do valor absoluto da penalidade, mínimo 1. Por exemplo, se uma infecção renal causar uma penalidade de -3 ao NH, o custo para curá-la seria de 6 PF.

Cada nível acima do primeiro reduz o custo final de PF (para sucesso ou fracasso) em um. A infecção renal acima custaria apenas 2 PF para um psi com Cura Psíquica 5. Isso *não* reduz o custo de PF para usar uma técnica psíquica.

Estatísticas: Cura (Cura Psíquica, -10%; Agente de Contato, -30%) [18]. Níveis posteriores adicionam Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, um nível a cada etapa [+6/nível].

Autocura

Difícil

Predefinido: Curar-5; não pode exceder o NH em Curar.

Você pode se curar.

Cura Membro

Difícil

Predefinido: Curar-6; não pode exceder o NH em Curar.

Você pode curar um membro incapacitado se curar os PV que causaram o ferimento (apenas uma tentativa). Esta técnica psíquica *não* custa 2 PF para ser usada e não há penalidades adicionais em caso de falha crítica.

Curar Atribulação

Difícil

Predefinido: Curar-6; não pode exceder o NH em Curar.

Você pode anular os efeitos de uma atribulação (pág. MB428), seja ela causada por um ataque ou por causas naturais. Este teste sofre uma penalidade *adicional* de -1 para cada +50% *completos* que o efeito alvo valha como uma ampliação de Atribulação (que não pode ser compensado), e tem um custo de PF igual ao dobro desta penalidade (mínimo de 1 PF), além dos 2 PF por ser uma técnica psíquica.

Restauração de Membro

Difícil

Predefinido: Curar-10; não pode exceder o NH em Curar.

Você pode regenerar um membro perdido se curar os PV que causaram sua remoção (apenas uma tentativa). Esta é uma técnica psíquica normal, diferente de Cura Membro.



Xenocura

Difícil

Predefinido: Curar-4; não pode exceder o NH em Curar.

Você pode curar qualquer ser vivo na Terra. Por uma penalidade adicional de -6 (que pode ser compensada), você pode até curar alienígenas, zumbis, nuvens de energia conscientes, etc.

Curar Doença

6 pontos/nível

Perícia: Curar (IQ/Difícil).

Esta é uma versão limitada de Curar (págs. 29–30). Você pode remover doenças usando as regras de Curar, mas não pode curar ferimentos. Você pode “melhorar” esta habilidade para a versão Curar a qualquer momento por 12 pontos de personagem.

Curar Doença pode usar as mesmas técnicas psíquicas que Curar, com exceção de Cura Membro e Restauração de Membro.

Estatísticas: Cura (Cura Psíquica, -10%; Agente de Contato, -30%; Somente Doenças, -40%) [6]. Níveis posteriores adicionam Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, um nível a cada etapa [+6/nível].

Curar Ferimento

12 pontos para o nível 1, mais 6 pontos para cada nível adicional

Perícia: Curar (IQ/Difícil).

Esta é uma versão limitada de Curar (págs. 29–30). Você pode curar ferimentos usando as regras de Curar, mas não pode curar doenças. Você pode “melhorar” esta habilidade para a versão Curar a qualquer momento por 6 pontos de personagem.

Curar Ferimento pode usar as mesmas técnicas psíquicas que Curar, com exceção de Curar Atribulação.

Estatísticas: Cura (Cura Psíquica, -10%; Agente de Contato, -30%; Somente Ferimentos, -20%) [12]. Níveis posteriores adicionam Custo em Pontos de Fadiga Reduzido, um nível a cada etapa [+6/nível].

Escudo Antidoença

15/17/19/21/23/25/27/29 pontos para os níveis 1–8

Perícia: Escudo Antidoença (Vont/Difícil).

Você pode proteger temporariamente alguém de todas as doenças. Isso exige um teste de habilidade bem-sucedido e contato pele a pele com um alvo voluntário (ou alheio) — qualquer um que escolha resistir pode fazê-lo automaticamente. O alvo faz um teste de HT imediato. Se bem-sucedido, ele fica completamente imune a doenças enquanto o escudo durar. Isso curará qualquer doença com um número fixo de ciclos resistentes (como um resfriado comum), se a proteção durar pelo menos um dos ciclos da doença. Outras doenças no organismo do alvo são meramente suprimidas durante a duração.

Para determinar o prazo da duração, multiplique a margem de sucesso do alvo (em seu teste de HT) por um minuto no nível 1, por três minutos no nível 2, por 10 minutos no nível 3, por 30 minutos no nível 4, por 100 minutos no nível 5, por cinco horas no nível 6, por 16 horas no nível 7 e por dois dias no nível 8.

Você pode dar a si mesmo um Escudo Antidoença, mas ele conta como uma habilidade de Cura Psíquica em uso para fins de penalidades de feitos múltiplos (pág. 6), enquanto escudos dados a outros não.

Estatísticas: Atribuição 1 (HT; Cura Psíquica, -10%; Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Vantagem, Imunidade a Doenças, +100%) [15]. Níveis posteriores adicionam Prazo Estendido, um nível a cada etapa [+2/nível].

Qualidades para Cura Psíquica

Cirurgia Psíquica: Ao fazer contato pele a pele com um paciente, você pode realizar uma cirurgia sem incisões. Isso não reduz o tempo necessário nem compensa nenhuma das penalidades de perícia, incluindo o -10 (-5 se tiver Doutor Improviso) pela falta de equipamento. Isso garante um ambiente estéril, evita deixar uma bagunça de sangue para limpar, permite cirurgias seguras em hemofílicos e assim por diante. O tempo de recuperação do paciente permanece o mesmo.

Doutor Improviso: Você pode realizar perícias médicas sem equipamento, com uma penalidade de -5 no NH, e sem penalidade com equipamento improvisado.

Postmortem: Com um minuto de exame minucioso e um teste de Perícia Forense (mais bônus por um Talento), você pode identificar com precisão a hora e a causa da morte de qualquer cadáver com menos de dois dias. Para cadáveres mais velhos, aplique uma penalidade da *Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância* (pág. MB550), lendo “metros” como “dias”.

Sonda Farmacêutica: Você pode saber se um medicamento prescrito ou de venda livre está vencido, contaminado, é um placebo, etc., apenas segurando-o na mão. Isso leva um minuto de concentração e um teste de Farmácia (qualquer), mais bônus por um Talento, com -4 se você não estiver familiarizado com o medicamento.

Suporte de Vida: Com concentração constante, você pode manter estabilizado um paciente fatalmente ferido (pág. MB424) até que a cirurgia possa ser realizada. Se você parar de se concentrar, ele retorna ao estado de fatalmente ferido (pág. MB423) imediatamente. Você pode parar e restabelecer o Suporte de Vida em um paciente várias vezes, mas ele faz um teste para morrer uma vez a cada 30 minutos *acumulados* sem ele — usar esta habilidade por alguns segundos a cada 15 minutos não garante sua sobrevivência.

Toque Calmante: Você pode aliviar a angústia de alguém com seu toque, amenizando suas emoções e dor. Isso exige concentração constante de sua parte. Enquanto tocado, o alvo recebe +1 em qualquer teste de autocontrole (para suas desvantagens) e em qualquer teste para se recuperar do atordoamento.

Vínculo Curativo: Você tem uma compreensão especial do corpo e da aura de uma pessoa. Suas penalidades para curar este paciente (para doenças difíceis ou múltiplas tentativas, não para os feitos em *Arriscando*, págs. 7–11) são reduzidas pela metade; arredonde para baixo. Você pode adquirir esta qualidade várias vezes para pacientes diferentes, mas não para si mesmo.

Além do descrito acima, muitos curandeiros possuem Metabolismo Impoluto (pág. MB101).

Efeito Retardado

Difícil

Predefinido: Escudo Antidoença-5; não pode exceder o NH em Escudo Antidoença.

A duração só começa quando o alvo é efetivamente exposto a uma doença. Quando isso acontecer, faça outro teste de habilidade (não modificado). Se for bem-sucedido, o escudo psíquico reconhece a doença e é ativado. Caso contrário, há uma chance de infectá-lo.

Leitura de Aura

4/7/13/16/22 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Leitura de Aura (IQ/Difícil).

Você pode perceber a força vital básica que permeia todos os seres humanos. No nível 1, leva oito horas para ler uma aura — o equivalente a um dia inteiro fazendo testes. No nível 2, leva uma hora, como uma consulta médica. No nível 3, leva apenas 10 minutos. No nível 4, leva um minuto. No nível 5, exige apenas um segundo de concentração.

Após se concentrar, faça um teste de habilidade, com -1 para cada metro de distância até o alvo. (Alvos voluntários geralmente concedem o bônus total de +3 por contato adicional; veja pág. 6.) Um sucesso revela a aura. Isso conta como um teste de Diagnóstico bem-sucedido. Também informa quantos PV e PF restam ao seu paciente, se ele tem alguma doença ou infecção e informações vagas sobre seu estado emocional (ex.: “feliz”, “irritado”).

Um segundo teste de habilidade subsequente (que leva um segundo, independentemente do nível de poder) revela mais detalhes. Inclui nomes específicos de doenças (ou detalhes sobre o que elas causam, para doenças novas ou não naturais); problemas sutis e de longo prazo; e tantos detalhes quanto a Percepção de Emoção (pág. 56) revelaria. Este segundo teste conta como uma bateria de exames laboratoriais, incluindo imagens médicas, para todos os efeitos (veja *GURPS Bio-Tech*, pág. 127, para mais informações).

Você pode continuar monitorando a aura do alvo sem exigir concentração adicional, até que você tenha que se concentrar em outra coisa ou esteja distraído (por exemplo, ferido ou atacado) e fracasse em um teste de Vontade-3.

Estatísticas: Detectar (Humanos; Cura Psíquica, -10%; Analisador, +100%; Base Visual, Invertida, -20%; Distância Encurtada 1, -10%; Requer Preparo Imediato, 8 horas, -90%; Somente Análise, -50%) [4]. Níveis posteriores reduzem Requer Preparo Imediato para uma hora [7], depois para 10 minutos [13], depois para um minuto [16], e então o removem [22].

Xenoleitura

Difícil

Predefinido: Leitura de Aura-5; não pode exceder o NH em Leitura de Aura.

Você também pode ler as auras de não humanos, incluindo animais e alienígenas (e humanoides da fantasia, se o cenário os considerar uma raça separada).

Prolongamento da Vida

9 pontos para o nível 1, mais 12 pontos para cada nível adicional

Perícia: Prolongamento da Vida (IQ/Difícil).

Você pode retardar o processo de envelhecimento do seu corpo. Isso exige um teste de habilidade a cada ano. Em caso de sucesso, o ano anterior não conta para a sua idade biológica. Em um sucesso decisivo, você pode optar por perder até 1d de

anos adicionais, mas falhas críticas envelhecem você em 2d de anos, além dos efeitos normais.

A partir do nível 2, você pode prevenir o envelhecimento em outras pessoas. Você pode afetar pessoas (nível 1) simultaneamente, mas precisa entrar em contato com cada pessoa semanalmente, tocando-a por um minuto inteiro. Após um ano inteiro usando Prolongamento da Vida em um alvo, faça um teste de habilidade, com os resultados descritos acima (mas aplicados ao alvo, não a você). Você pode abandonar um alvo para começar a estender a vida de um novo, mas *não há efeito* se usar essa habilidade em alguém por menos de um ano. Esta é uma habilidade passiva.

Estatísticas: Idade Imutável (Cura Psíquica, -10%; Prolongamento da Vida, -30%;) [9]. Níveis posteriores adicionam Interromper Envelhecimento, Semanal, um nível a cada etapa [+12/nível].

Megadose

Difícil

Predefinido: Prolongamento da Vida-2; não pode exceder o NH em Prolongamento da Vida.

Use esta técnica ao fazer contato semanal com um alvo. Você despeja o quádruplo da energia de cura nele de uma só vez, confiando que o corpo dele a manterá. Você pode ficar um mês sem fazer contato novamente. Esta técnica tem uma penalidade adicional de -2 (que não pode ser compensada) para todos os *outros* alvos que estejam sob Megadose no momento em que você a usar.

Sono

25/28/31/36 pontos para os níveis 1–4, mais 36 pontos para cada nível adicional

Perícia: Sono (Vont/Difícil).

Você pode colocar alguém para dormir de forma segura e eficaz. Isso geralmente é usado para ajudar uma pessoa ferida a descansar, embora possa ser usado de forma ofensiva. Faça uma Disputa Rápida da sua perícia contra a Vontade do alvo; o Escudo Mental protege normalmente. Se ele perder, sofre torpor (pág. MB429) por minutos igual à sua margem de fracasso. Se perder por 5 ou mais, ou obter uma falha crítica, ele adormece imediatamente pela mesma duração. Depois disso, ele pode ser acordado normalmente, mas não necessariamente acordará imediatamente, especialmente se já estiver cansado.

No nível 1, você precisa fazer contato pele a pele para usar Sono. No nível 2, qualquer toque serve. No nível 3, você pode usar sua habilidade à distância; seu teste de habilidade sofre -1 por metro. No nível 4, aplique penalidades normais de distância (pág. MB550). Cada nível adicional impõe uma penalidade de -1 nos testes de resistência do alvo.

Estatísticas: Atribuição 1 (Vontade; Cura Psíquica, -10%; Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, Incapaz de Aparar, -35%; Baseado em Vontade, +20%; Imprecisão 1, +100%; Sono Secundário, +30%; Torpor, +50%) [25]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [28], depois Ataque Corpo a Corpo [31], depois aumentam Imprecisão para 2 [36], e depois adicionam níveis adicionais de Atribuição [36/nível].

Anestésico

Difícil

Predefinido: Sono-5; não pode exceder o NH em Sono.

O alvo não sente dor (seja em torpor ou dormindo) durante o prazo de duração. Considere isso como uma versão limitada de Hipoalgia, apenas para fins não relacionados a combate. Isso permite cirurgias sem a penalidade de -2 por falta de anestesia (veja *GURPS Bio-Tech*, pág. 135).

Sono Profundo

Difícil

Predefinido: Sono-5; não pode exceder o NH em Sono.

Em vez de dormir, um alvo que fracasse por um tempo suficiente ficará completamente inconsciente. Após o término do prazo, barulho, movimentação ou outros incômodos não poderão acordá-lo. Será necessário um tapa, sais aromáticos, ferimentos, etc. para fazê-lo.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA CURA PSÍQUICA

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades de Cura Psíquica.

- Controle do Metabolismo (Cura Psíquica, -10%) [4. 5/ nível]. *Perícia:* Controle do Metabolismo (HT/Difícil), usada para enganar médicos.
- Empatia (Cura Psíquica, -10%) [14]. *Perícia:* Empatia (IQ/Difícil).
- Poder Protegido (Cura Psíquica, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Recuperação da Consciência (Cura Psíquica, -10%) [9]. Não exige perícia; habilidade passiva.

- Regeneração (Lenta; Cura Psíquica, -10%) [9], (Regular) [23], ou (Rápida) [45]. Níveis mais altos raramente são apropriados; se permitidos, devem ter Custa Fadiga, 1 PF por segundo. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Resistente a Doenças ou Venenos Ingeridos +3 (Cura Psíquica, -10%) [3] ou +8 [5] ou Imunidade [9]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Resistente a Venenos ou Enjoo +3 (Cura Psíquica, -10%) [5] ou +8 [7] ou Imunidade [14]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Restaurar Membros (Cura Psíquica, -10%) [36]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Talvez possa (se livrar da sua marca). Tenho habilidades de cura.

– Katara,

Avatar: A Lenda de Aang

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Cura Psíquica: Atribulação (para simular anestesia ou conceder quaisquer vantagens de cura ou prevenção de doenças); Cura; Detectar (Vida, Doenças, etc.); Idade Imutável; e Vínculo Especial (com Transferível).

ERGOCINESE

Esta é a habilidade de sentir e controlar energia eletromagnética (EM). De muitas maneiras, é o contraponto da Psicocinese (págs. 49–54), mas com energia EM em vez de energia cinética. Inclui habilidades sutis e não tão sutis, geralmente envolvendo o controle de elétrons e fótons. Suas habilidades podem ser divididas em *Ciberpsiquismo* (manipulação de computadores), *Eletrocinese* (controle direto da eletricidade) e *Fotocinese* (direcionar fótons para produzir efeitos de luz). Em algumas campanhas, essas três divisões podem ser três poderes completamente distintos — pergunte ao seu Mestre.

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação de Ergocinese, -10%. Isso indica que fazem parte deste poder e que utilizam as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

CIBERPSIQUISMO

Habilidades de ciberpsiquismo permitem que o eletrocinético interaja diretamente com sistemas de computador. Cada habilidade abaixo sofre uma penalidade pela Complexidade do sistema. Este número abstrato pressupõe uma quantidade razoável de proteção (firewalls, criptografia, etc.); o Mestre deve aplicar um pequeno modificador situacional para sistemas especialmente bem protegidos ou inseguros.

Controle Remoto

10/15/20/45 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Controle Remoto (IQ/Difícil).

Você pode dar ordens a um computador (ou a uma máquina controlada por computador). Faça um teste de habilidade com uma penalidade igual à Complexidade do computador. Se for bem-sucedido, ele obedecerá aos seus comandos mentais enquanto você se concentrar e, em seguida, por minutos iguais à sua margem de sucesso após parar de se concentrar. Se fracassar, o sistema o

bloqueará automaticamente; você deve esperar 24 horas antes de tentar usar Controle Remoto novamente naquele sistema.

A distância de alcance é a mesma de Recuperação de Dados (pág. 34).

Você sofre -1 para usar esta habilidade para cada computador que já estiver sob seu controle, *cumulativo* com as penalidades normais para feitos múltiplos (pág. 6).

Estatísticas: Controle da Mente (Ergocinese, -10%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Somente Cibernética, -50%) [10]. Níveis posteriores substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [15], depois removem Distância Encurtada 1 [20], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [45].

Reprogramação

Difícil

Predefinido: Controle Remoto-5; não pode exceder o NH em Controle Remoto.

Você pode reprogramar temporariamente o computador em que se encontra, adicionando Amnésia, Fantasias, Votos, etc. Faça um teste de habilidade desta técnica com as penalidades acima, *mais* -1 a cada -5 pontos de desvantagens adicionados. Elas duram dias iguais à sua margem de sucesso (e são permanentes em caso de sucesso decisivo). Se você gastar uma hora e tomar uma penalidade adicional de -4 (que pode ser compensada), a duração é automaticamente permanente.

Grampo de E/S

6/9/12/27 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Grampo de E/S (IQ/Difícil).

Você pode monitorar a entrada e a saída de um único sistema. Faça um teste de habilidade, com uma penalidade igual à Complexidade do sistema (trate linhas telefônicas e outros sistemas simples como Complexidade 1). Isso lhe dá consciência de tudo que

aparece na tela, tudo o que é digitado no teclado e todos os dados que entram e saem de qualquer linha de rede (embora, a menos que você use a técnica Tradução Binária, apenas coisas como e-mails e nomes de arquivos farão sentido para você). Se fracassar, você pode tentar novamente (como uma tentativa repetida), mas com uma penalidade cumulativa de -2 até que uma hora tenha se passado.

A distância de alcance é a mesma da Recuperação de Dados (pág. 34).

Estatísticas: Leitura da Mente (Ergocinese, -10%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Somente Cibernética, -50%) [6]. Níveis posteriores substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [9], depois removem Distância Encurtada [12], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [27].

Tradução Binária

Difícil

Predefinido: Grampo de E/S-5; não pode exceder o NH em Grampo de E/S.

Você sabe como as imagens serão e o que os programas farão, mesmo que não estejam exibidos na tela, e pode ler arquivos criptografados.

Imersão na Rede

20/30/40/50/75/90/100 pontos para os níveis 1–7,
mais 7 pontos para cada nível adicional

Perícia: Imersão na Rede (IQ/Difícil).

Você pode projetar sua mente em qualquer sistema de computador, assumindo o controle total. Você deve tocar o sistema, seu gabinete, ou uma linha de rede conectada a ele. Com Imersão na Rede 1, você deve se concentrar por um minuto inteiro e, em seguida, fazer um teste de habilidade com uma penalidade igual à Complexidade do sistema. Em caso de sucesso, você pode ocupar o sistema por minutos iguais à sua margem de sucesso, após os quais deve retornar e esperar cinco minutos antes de entrar novamente. Um fracasso, no entanto, significa que há uma incompatibilidade

fundamental entre você e o sistema; você *nunca* poderá tentar entrar nele novamente, a menos que use a técnica Adaptabilidade.

Enquanto estiver no sistema, você pode comandá-lo para fazer qualquer coisa que seja capaz, ler seus arquivos (mesmo que criptografados) e assim por diante. Você pode se comunicar com sistemas em sua rede e usar habilidades do Ciberpsiquismo como se estivesse tocando esses outros computadores. Você não tem consciência do mundo real; seu corpo está em transe. Você pode voltar a qualquer momento sem precisar fazer um teste. Depois disso, você deve esperar cinco minutos antes de entrar novamente naquele sistema.

Seu tempo de concentração é reduzido para quatro segundos no nível 2, dois segundos no nível 3, e um segundo no nível 4 (ou superior). No nível 5, você pode permanecer por minutos iguais a *três* vezes sua margem de sucesso. No nível 6, isso se torna *seis* vezes sua margem de sucesso. No nível 7 e acima, você pode permanecer pelo tempo que quiser e não precisa esperar cinco minutos antes de mergulhar novamente. No nível 8, você pode usar Imersão na Rede para assumir um *segundo* sistema na mesma rede enquanto permanece no primeiro — em essência, você pode enviar uma segunda “mente”. (E se desejar, você pode então abrir mão do controle do primeiro sistema, para que possa assumir um terceiro. Isso permite que você “pule” pela rede, dois sistemas por vez.) Cada nível adicional permite que você domine outro sistema. Observe que quando você retorna ao mundo real, no entanto, você retorna de *todos* os sistemas simultaneamente.

Estatísticas: Possessão (Ergocinese, -10%; Acesso Total à Memória, +10%; Prazo Máximo, Até 10 minutos, -50%; Requer Preparo Imediato, 1 minuto, -30%; Somente Cibernética, -50%; Telecontrole, +50%) [20]. Níveis posteriores substituem Requer Preparo Imediato por Gasto Adicional de Tempo 2 [30], depois reduzem Gasto Adicional de Tempo para 1 [40], depois removem Gasto Adicional de Tempo [50], depois reduzem Prazo Máximo para 30 minutos [75], depois para uma hora [90], e depois removem Prazo Máximo [100]. Níveis posteriores adicionam Duplicação (Acesso, Somente enquanto todas as “mentes” estão na Imersão na Rede, -10%; Digital, -60%; Ergocinese, -10%) [+7/nível].

Técnica Psíquica: Obstruir

Esta é uma regra *opcional*. Ela parte do pressuposto que o domínio de uma determinada habilidade inclui o conhecimento de como desativar essa habilidade em outros. Se permitido, Obstruir é uma técnica psíquica universal (como Ocultar Assinatura, pág. 43) — está disponível para *qualquer* habilidade psíquica que o Mestre considere que pode “cancelar a si mesma”. Por exemplo, Obstruir (Imersão na Rede) pode ser usada para impedir que outra pessoa use Imersão na Rede. Se você adquiri-la, deverá ter uma separadamente para cada habilidade.

Obstruir

Difícil

Predefinido: Qualquer perícia psíquica-5; não pode exceder o NH no pré-requisito.

Você pode usar esta habilidade para impedir que outra pessoa use a mesma habilidade. Isso é semelhante à Interrupção (pág. 27), no sentido de que você anula uma instância da habilidade — você não a retira do seu oponente. O psi alvo ou o alvo dele deve estar dentro do seu

alcance. Se estiver, faça uma Disputa Rápida da sua técnica de Obstruir *mais* o seu nível de poder contra o NH *mais* o nível de poder do seu oponente. Se você vencer, a habilidade dele será interrompida; ele poderá tentar novamente em turnos subsequentes como uma tentativa repetida (pág. 6).

Obstruir é destinada a conflitos psi vs. psi. Com a permissão do Mestre, você pode usar Obstruir para habilidades não psíquicas que sejam baseadas na(s) mesma(s) vantagem(s).

Exemplo: Marcos, um sensível fugindo de agentes do governo, tem Clarividência 8 (e a perícia Clarividência-13). Ele sabe que o agente de PESpionagem no hotel do outro lado da rua está procurando por ele, e Marcos o avistou através de uma janela. Marcos tenta Obstruir a Clarividência do agente com a sua própria. Ele paga 2 PF pela técnica psíquica e faz um teste de Clarividência, com -5 da técnica psíquica, mas +8 de seu nível de poder em Clarividência, totalizando 16. O agente, que tem Clarividência 6 e a perícia Clarividência-14, faz um teste contra um NH efetivo de 20 para resistir. O agente vence a disputa e pode fazer os testes padrão para detectar psiquismo (págs. 11–12) para perceber o que acabou de acontecer.

Adaptabilidade

Difícil

Predefinido: Imersão na Rede-5; não pode exceder o NH em Imersão na Rede.

Se você não conseguir entrar em um sistema de computador, poderá usar esta técnica para tentar novamente, mas cada tentativa terá uma penalidade permanente e *cumulativa* de -2 (para aquele sistema), que não pode ser compensada. Um sucesso não agrava nem anula essa penalidade.

Sem Fio

Difícil

Predefinido: Imersão na Rede-4; não pode exceder o NH em Imersão na Rede.

Não é necessário tocar o computador para entrar. Aplique penalidades normais de distância (pág. MB550) ao teste de habilidade. Se estiver a mais de 15 metros de distância, use modificadores de longa distância (pág. MB241), com uma penalidade adicional de -5.

Sentidos Secundários

Difícil

Predefinido: Imersão na Rede-5; não pode exceder o NH em Imersão na Rede.

Você mantém uma vaga percepção do mundo real e pode realizar ações, se movimentar, etc. No entanto, todos os testes (incluindo testes de Sentido, defesas ativas, etc.) para fazer isso sofrem um redutor de -4.

Ciberpsiquismo e Mentes Digitais

Habilidades de Ciberpsiquismo podem ser usadas em inteligências artificiais, incluindo personagens com a característica *Mente Digital*. Nesse caso, o sistema resiste às intrusões de Ciberpsiquismo com *Vontade*, em vez de o psi sofrer uma penalidade pela *Complexidade*. (A critério do Mestre, IAs de ciências exatas podem resistir com *Operação de Computadores*.)

O Ciberpsiquismo é uma combinação natural para computadores psíquicos. A ficção está repleta de IAs capazes de assumir o controle de outros sistemas à distância, mesmo sem uma rede. Embora nenhuma outra explicação seja necessária em um jogo de *Horror Atômico*, ele pode ser incorporado a um cenário pseudorealista com um pouco de tecnobaboseira — basta adicionar “um SQUID multicanal personalizado, um kit de reprodução EM de espectro completo e capacidade de supressão e redirecionamento de surtos totalmente autocontrolada” e você poderá justificar quase qualquer habilidade de Ciberpsiquismo!

Recuperação de Dados

8/14/16/26 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Recuperação de dados (IQ/Difícil).

Você pode recuperar arquivos e informações de qualquer computador. Faça um teste de habilidade para cada tentativa, com uma penalidade igual à *Complexidade* do sistema. O sucesso permite que você veja o arquivo ou a informação mais relevante. Por exemplo, você pode pedir “o arquivo orçamentário mais recente” ou “um detalhamento de quantos usuários estão neste sistema”. Arquivos binários não farão muito sentido para você sem a técnica *Tradução Binária*. Se fracassar, você pode tentar novamente (como uma tentativa repetida), mas com uma penalidade cumulativa de -2 (até que uma hora tenha se passado) para encontrar o mesmo arquivo ou dado.

No nível 1, você deve tocar no computador ou em um cabo de rede conectado a ele. No nível 2, você pode usar *Recuperação de Dados* à distância, com uma penalidade de -1 por metro de distância. Essa penalidade é substituída por penalidades normais de distância (pág. MB550) no nível 3, e modificadores de longa distância (pág. MB241) no nível 4.

Estatísticas: Sonda Mental (Ergocinese, -10%; Somente Cibernética, -50%) [8]. Níveis posteriores adicionam *Longa Distância* e *Distância Encurtada 1* [14], depois removem *Distância Encurtada 1* [16], e depois adicionam *Distância Prolongada 1* [26].

Espelho

Difícil

Predefinido: Recuperação de Dados-10; não pode exceder o NH em Recuperação de Dados.

Em vez de recuperar um arquivo de cada vez, você cria uma cópia mental compactada de todo o sistema. Isso leva uma hora, após a qual você pode fazer um teste de habilidade sem modificadores a qualquer momento para pesquisar na sua cópia. Você pode armazenar um número de sistemas igual ao seu IQ.

Tradução Binária

Difícil

Predefinido: Recuperação de Dados-5; não pode exceder o NH em Recuperação de Dados.

Arquivos não textuais são traduzidos para você o máximo possível. Você pode visualizar arquivos de imagem, ouvir arquivos de som, interagir com planilhas, ler arquivos criptografados e assim por diante.

ELETROCINESE

Todas essas habilidades envolvem controle de eletricidade. O grau em que um alvo pode ser afetado por eletricidade deve ser refletido em um modificador de dificuldade da tarefa (pág. MB345). Por exemplo, *Sentido Radar* deve receber um pequeno bônus para detectar um alvo totalmente metálico, *Relâmpago* deve receber um bônus de +2 para atingir um oponente aterrado (por exemplo, em pé na água salgada ou usando armadura de placas), *Confundir* deve sofrer uma penalidade de -2 para afetar um alvo bem isolado (por exemplo, usando sapatos de borracha), etc. Aqueles que preferem simplicidade podem ignorar isso e tratar todos como igualmente suscetíveis.

Abafar

12 pontos/nível

Perícia: Abafar (IQ/Difícil).

Você pode interromper completamente o fluxo de eletricidade em uma área. A área pode ter um raio em metros igual ao seu nível de Abafar, e você deve estar adjacente a ela ou dentro dela. Isso exige um teste de habilidade e dura enquanto você se concentra; não há teste de resistência. As baterias na área não são drenadas; essa habilidade apenas interrompe o fluxo de eletricidade enquanto estiver em uso. Máquinas não serão necessariamente danificadas, embora computadores possam perder dados ao serem desligados abruptamente, carros elétricos possam perder o controle ou parar, e assim por diante. Personagens com a

desvantagem Elétrico podem tentar fazer um *Mergulho de Proteção* (pág. MB377) para sair da área enquanto você ativa essa habilidade. Se não conseguirem, ficarão inconscientes!

Estatísticas: Controle Eletricidade (Ergocinese, -10%; Somente para isolar, -30%) [12/nível].

Projeção

Difícil

Predefinido: Abafar-4; não pode exceder o NH em Abafar.

Você pode afetar uma área à distância. Aplique penalidades normais de distância (pág. MB550) ao seu teste de habilidade. Se estiver a mais de 15 metros de distância, use modificadores de longa distância (pág. MB241), com uma penalidade adicional de -5. Se o seu teste fracassar devido à penalidade da distância, mas teria sido bem-sucedido sem ela, use as regras de *Dispersão* (pág. MB414).

Confundir

15/18/21/26 pontos para os níveis 1–4,
mais 26 pontos para cada nível adicional

Perícia: Confundir (Vont/Difícil).

Você pode interromper as sinapses no cérebro de alguém, atordoando-o mentalmente. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a HT dele. Se vencer, ele ficará atordoado por um segundo, após o qual poderá fazer um teste de HT a cada segundo para se recuperar.

No nível 1, é preciso fazer contato pele a pele para usar Confundir. No nível 2, qualquer toque serve. No nível 3, você pode usar sua habilidade à distância; seu teste de habilidade sofre -1 por metro. No nível 4, aplique penalidades normais de distância (pág. MB550). Cada nível adicional impõe uma penalidade de -1 nos testes de HT do alvo, tanto para resistir quanto para se recuperar após o atordoamento.

Estatísticas: Atribuição 1 (HT; Ergocinese, -10%; Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, Incapaz de Aparar, -35%; Imprecação 1, +100%) [15]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [18], depois Ataque Corpo a Corpo [21], depois aumentam Imprecação para 2 [26], e depois adicionam mais níveis de Atribuição [26/nível].

Tela Azul

Difícil

Predefinido: Confundir-5; não pode exceder o NH em Confundir.

Você pode confundir qualquer máquina que use eletricidade.

Torpor

Difícil

Predefinido: Confundir-6; não pode exceder o NH em Confundir.

Se for bem-sucedido, o alvo sofre torpor (pág. MB429) por minutos iguais à sua margem de vitória, após os quais ele fica atordoado e pode fazer testes para sair do estado normalmente.

Escudo EC

4 pontos/nível

Perícia: Escudo EC (IQ/Difícil).

Você pode desviar parcial ou completamente ataques de energia. Isso afeta fogo, armas de feixe, e raios (entre outras), mas não afeta ataques mentais ou puramente físicos (incluindo armas empunhadas ou itens arremessados por TC). Sempre que for atingido por um ataque de energia, faça um teste de habilidade. O sucesso concede RD igual ao seu nível de Escudo EC. Em uma situação em que você esteja sob “ataque” constante (por exemplo, preso em um incêndio), faça o teste uma vez por minuto. Esta é uma habilidade passiva.

Estatísticas: Resistência a Dano (Ergocinese, -10%; Campo de Força, +20%; Limitada, Energia, -20%; Exige Teste de IQ, -10%) [4/nível].

Expansão

Difícil

Predefinido: Escudo EC-5; não pode exceder o NH em Escudo EC.

Você pode usar sua habilidade para proteger os outros, embora isso reduza seu nível efetivo *pela metade* (arredondado para baixo). O no teste sucesso expande sua cobertura para um raio de 2 metros por um minuto. Dobre esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do teste de habilidade (modificado).

Supressão

Difícil

Predefinido: Escudo EC-5; não pode exceder o NH em Escudo EC.

Seu nível efetivo do escudo é *reduzido pela metade*, mas ele também concede a RD contra dano de Ataques Inatos que usam Cósmico ou Imprecação, desde que envolvam algum tipo de energia. Isso inclui Criocinese (pág. 52), Pirocinese (pág. 53) e Sobretensão (pág. 36), se for o caso. Se você combinar esta técnica com Expansão (acima), seu nível efetivo é reduzido para um quarto. Sempre arredonde para baixo.

Relâmpago

12 pontos/nível

Perícia: Relâmpago (IQ/Difícil).

Você pode extrair eletricidade de uma fonte e redirecioná-la para um alvo. Isso exige — e é limitado pelo potencial de — uma fonte de energia próxima: uma bateria extragrande (não uma simples bateria de carro!) pode suportar um raio de 2d. Uma tomada doméstica padrão pode fornecer até 3d. O quadro de energia de um complexo de apartamentos ou de uma fábrica podem suportar 6d. Um transformador de poste de energia equivale a 12d; enquanto um gerador urbano não possui um limite efetivo.

Faça um teste de habilidade para atacar, usando a *soma* das distâncias até a fonte e até o alvo. O ataque causa 1d de dano por queimadura por nível e tem Prec 3, Distância 50/100 e CdT 1. Qualquer armadura metálica condutiva protege com RD 1, independentemente de sua RD real. Seres vivos que sofram dano devem fazer um teste de HT, com -1 para cada 2 pontos de dano sofridos, para evitar atordoamento. Dispositivos elétricos que sofram dano acima de 1/3 de seus PV devem fazer um teste de HT ou ficar desligados por segundos igual à margem de fracasso (ou até serem reparados, em caso de falha crítica).

Os Mestres podem desejar definir um nível máximo de poder para esta vantagem. Alternativamente, as regras para *Controle de Armas* (**GURPS Poderes**, pág. 138) podem ser aplicadas.

Estatísticas: Ataque por Queimadura 1d (Ergocinese, -10%; Baseado em IQ, +20%; 1/2D Ampliado x5, +10%; Ambiental, Fontes suficientes de eletricidade, -20%; Efeito Colateral, Atordoamento, +50%; Efeito Incômodo, Usa distância combinada, -10%; Sobretensão Arqueada, +100%) [12/nível].

Feixe de Partículas

Difícil

Predefinido: Relâmpago-7; não pode exceder o NH em Relâmpago.

Você pode concentrar a eletricidade em um feixe de partículas carregadas. Todas as armaduras (não apenas as de metal condutor) oferecem proteção contra isso com 1/5 de sua RD normal.

Raio

Difícil

Predefinido: Relâmpago-4; não pode exceder o NH em Relâmpago.

Em vez de recorrer a uma fonte de energia comum, você pode extrair os relâmpagos de uma tempestade elétrica! Você e o alvo devem estar sob uma nuvem ativa (ou seja, já produzindo relâmpagos). Ignore a distância da nuvem; aplique penalidades de distância apenas até o alvo. Trate o raio como um ataque de cima (pág. MB105). Uma tempestade elétrica não tem limite de nível de poder.

Sentido Radar

12 pontos para o nível 1, mais 2 pontos para cada nível adicional

Perícia: Sentido Radar (Per/Difícil).

Você emite e analisa um sinal de radar que pode substituir a visão. Este sinal cobre um arco de 120° à sua frente (como na visão) e ignora as penalidades de escuridão. Você precisa fazer um teste de habilidade por minuto para usá-lo e outro para distinguir detalhes finos (como rostos individuais). Você pode enxergar através de roupas leves e arbustos, concedendo um bônus de +3 ao NH para localizar objetos ocultos. Sentido Radar não funciona debaixo d'água.

Encontre a distância de alcance na *Tabela de Distância Psíquica* (pág. 22), mas usando seu nível +3 (por exemplo, no nível 1, você consegue enxergar até 10 metros). Suas emissões podem ser detectadas por detectores de radar a 1,5 vez essa distância, embora com um redutor de -4 no NH, a menos que sejam especificamente calibrados para "radar eletrocínético".

Estatísticas: Radar de Imagens (Ergocinese, -10%; Alcance Reduzido 1/10, -30%; Exige Teste de Per, -5%; IBP, +10%; Incapaz de desativar a IBP, -5%) [12]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido e adicionam Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+2/nível].

Arco Estendido

Difícil

Predefinido: Sentido Radar-8; não pode exceder o NH em Sentido Radar.

Você pode varrer um arco maior que 120°. Escolha antes de tentar esta técnica: você pode varrer um arco de 240° (veja Visão Periférica, pág. MB98) com distância total, ou um arco de 360° (veja Visão 360 Graus, pág. MB97) com 1/100 da distância normal.

Travar Alvo

Difícil

Predefinido: Sentido Radar-2; não pode exceder o NH em Sentido Radar.

Você trava em um alvo com seu radar, o que lhe dá informações detalhadas sobre o alvo. Qualquer ataque direcionado que você fizer contra esse alvo (até que ele escape do seu Sentido Radar ou você trave em um novo alvo) recebe um bônus de +3.

Sobretensão

11 pontos/nível

Perícia: Sobretensão (Vont/Difícil).

Você pode causar curtos-circuitos sutis em qualquer sistema elétrico que possa ver (ou do qual saiba a localização exata). Faça um teste de habilidade, com penalidades normais de distância (pág. MB550) para o sistema. Em caso de sucesso decisivo, o dispositivo entra em curto-circuito automaticamente até ser reparado. Caso contrário, ele resiste com HT.

Se você vencer, jogue 1d por nível de Sobretensão. Se o resultado total for superior a 1/3 dos PV do sistema, ele deve fazer um teste de HT para evitar curto-circuito por segundos igual à margem de fracasso (ou até ser reparado, em caso de falha crítica). Ignore completamente a RD do alvo!

Estatísticas: Ataque por Queimadura 1d (Ergocinese, -10%; Acesso, Apenas em Elétrico, -20%; Assinatura Inexistente, +20%; Baseado em HT, +20%; Imprecisão 2, +150%; Sem Efeito Incendiário, -10%; Sem Ferimento, -50%; Sobretensão, +20%) [11/nível].

Sobretensão Coletiva

Difícil

Predefinido: Sobretensão-7; não pode exceder o NH em Sobretensão.

Você pode afetar seletivamente qualquer sistema em um raio de dois metros. Você pode dobrar esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos de margem de sucesso no seu teste de habilidade (modificado).



Visão Elétrica

8/12 pontos para os níveis 1-2

Perícia: Visão Elétrica (Per/Difícil).

Você pode ver correntes elétricas como contornos luminosos. Isso facilita a detecção de dispositivos eletrônicos e armadilhas escondidos. Fios elétricos são visíveis através de alguns centímetros de cobertura (gesso, madeira, terra, etc.). Faça um teste de habilidade, com penalidades de distância (pág. MB550) e quaisquer penalidades de visão (ex.: escuridão) para usar esta habilidade.

No nível 1, você deve usar ativamente a Visão Elétrica para perceber qualquer coisa. No nível 2, ela se torna um sentido passivo; o Mestre fará testes de habilidade para que você perceba campos elétricos incomuns ou fora do lugar.

Estatísticas: Detectar (Campos Elétricos; Ergocinese, -10%; Base Visual, Variante Mais Fraca, -10%) [8]. O próximo nível adiciona Reflexiva [12].

Varredura Profunda

Difícil

Predefinido: Visão Elétrica-8; não pode exceder o NH em Visão Elétrica.

É possível ver linhas elétricas até mesmo através de paredes de metal ou pedra, de até 30 centímetros de espessura.

FOTOCINESE

Essas habilidades são potentes contra a maioria dos outros humanos, mas têm menos efeito em animais ou outros seres que dependem mais de outros sentidos do que da visão.

Fotorrefração

5 pontos/nível*

Perícia: Fotorrefração (IQ/Difícil).

Você pode distorcer a luz em sua vizinhança imediata, fazendo com que ela se curve ao seu redor. Em níveis mais baixos, isso desfoca sua imagem. Em níveis mais altos, torna você invisível. Isso exige um teste de habilidade a cada minuto. Isso alcança um raio de dois metros ao seu redor. Com cuidado, você também pode incluir alguns amigos.

Subtraia seu nível de qualquer tentativa de enxergá-lo usando visão normal ou infravisão; não há teste de resistência. Mesmo que alguém *consiga vê-lo*, subtraia seu nível de qualquer teste de ataque contra você que dependa da visão para atingir. No nível 10, você fica efetivamente invisível; use as regras da pág. MB394.

Você consegue enxergar perfeitamente enquanto usa esta habilidade. Isso é completamente irrealista, pois a refração deveria impedir a luz de chegar até seus olhos. Em uma campanha pseudorealista, você pode ser obrigado a escolher a variante Bloqueio (veja abaixo).

* A variante Fotorrefração (Bloqueio) custa 4 pontos/nível. As penalidades de Visão e combate da sua habilidade também se aplicam a você — no nível 10, você estará cego!

Estatísticas: Obscurecer (Visão; Ergocinese, -10%; Defensiva, +50%; Estendida, Infravisão, +20%; Exige Teste de IQ, -10%; Furtiva, +100%) [5/nível]. A variante Fotorrefração (Bloqueio) remove Defensiva [4/nível].

Amplo Espectro

Difícil

Predefinido: Fotorrefração-4; não pode exceder o NH em Fotorrefração.

Como a técnica de mesmo nome em Holograma (abaixo), esta versão do Amplo Espectro é mais fácil porque a habilidade já afeta a visão infravermelha.

Expansão

Difícil

Predefinido: Fotorrefração-5; não pode exceder o NH em Fotorrefração.

Você pode aumentar sua área de efeito para um raio de quatro metros em vez de dois. Você pode dobrar esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado).

Uso Reativo

Difícil

Predefinido: Fotorrefração-4; não pode exceder o NH em Fotorrefração.

Você pode ativar essa habilidade como uma ação livre, mesmo no turno de outra pessoa. Útil quando o segurança entra repentinamente na sala enquanto você está examinando arquivos.

Holograma

10/13/15/18/20/23/25/28/30/33 pontos para os níveis 1–10*

Perícia: Holograma (IQ/Difícil).

Você pode reorganizar os fótons em uma área de dois metros para produzir ilusões críveis e em movimento. Não pode ser usado

Qualidades para Ergocinese

Amplificação da Luz: Você pode focalizar a luz para remover todas as penalidades de escuridão em uma área com um raio de (10 + penalidade de escuridão atual) metros. Por exemplo, se a penalidade de escuridão atual for -4, você pode iluminar um raio de seis metros.

Controle de Estática: Você pode manipular eletricidade estática a uma distância em metros igual à Vontade $\times 0,3$. Isso permite chamar a atenção de alguém (mas não causar dano ou atordoamento) com um choque, mover lentamente (cerca de dez centímetros por segundo) objetos que não pesem mais que um selo postal ou danificar a memória de um computador se puder ver o interior do gabinete. Faça um teste de IQ (mais bônus pelo Talento) para usar esta qualidade.

Controle Universal: Você pode controlar qualquer dispositivo como se tivesse o controle remoto na mão. Claro, isso não tem efeito em dispositivos que não usam controle remoto.

Fonte de Energia: Você pode fornecer energia para pequenos aparelhos eletrônicos, desde que eles permaneçam em contato com sua pele. Você pode alimentar dispositivos que usam baterias Minúsculas ou Muito Pequenas (ou células de energia AA) indefinidamente. Aqueles que usam baterias Pequenas (ou células de energia A) custam 1 PF por hora por dispositivo. Substituir baterias Médias (ou células de energia B) exigem 1 PF por minuto por dispositivo. Você não pode ativar dispositivos maiores e, em nenhuma circunstância, pode alimentar uma arma de

energia. Consulte *GURPS High-Tech* (pág. 13) para baterias e *GURPS Ultra-Tech* (pág. 18) para células de energia.

FVE: Você pode gerar “fenômenos de voz eletrônica” — sinais eletrônicos que microfones captam como sons — sem realmente falar. Isso não permite que você crie sons que não seria capaz de produzir com a boca (embora a vantagem Arremedo (pág. MB41) e as perícias (pág. MB180) possam contornar isso). No entanto, concede +2 em Canto ao usar um microfone eletrônico (você pode criar uma “segunda voz”), e permite que você fale silenciosamente em um walkie-talkie. Você deve estar tocando o microfone.

Interface: Você pode usar um computador apenas tocando nele. Isso só funciona em computadores que normalmente possuem algum tipo de dispositivo de entrada. Essa qualidade não concede nenhuma habilidade especial de hacking, mas é útil se você não conseguir acessar o teclado — e visualmente é *bem* maneira!

Phreaker: Você pode tocar em qualquer cabo telefônico e falar como se houvesse um telefone naquele local. Os custos normais da ligação ainda podem ser aplicados! Isso é facilmente detectável, tornando-o um grampo horrível.

Observe que Acessório pode ser usado para criar muitas novas qualidades para EC, assim como foi usado em Interface (teclado/mouse), Amplificação da Luz (lanterna), Phreaker (telefone) e Controle Universal (controle remoto).

se não houver luz (ou seja, penalidade de escuridão -10). Isso exige concentração constante e um teste de habilidade. Anote a margem de sucesso; os observadores podem fazer um teste de Per, com uma penalidade igual à sua margem de sucesso, para perceber algo errado ou “estranho” com seu holograma. Este teste deve ser modificado pela credibilidade da ilusão com base na situação. Em particular, adicione +4 para desacreditar um holograma de algo que normalmente faria barulho. Um sucesso significa que a pessoa não foi enganada — mas isso não faz a ilusão desaparecer!

Perceba que você pode fazer as coisas aparecerem, mas não desaparecerem. Por exemplo, se seu amigo estivesse sentado na calçada, você poderia cobri-lo com um holograma de uma caixa de correio, mas não poderia fazer a calçada parecer vazia. Essa habilidade inclui a criação de sombras ao afastar fótons.

Seus hologramas *não* necessariamente brilham no escuro, mas podem, se você desejar — esta habilidade é uma ótima lanterna. Se a penalidade de escuridão for -5 ou pior, você pode até usar isso para “ofuscar” levemente todos na área de efeito. Eles devem fazer um teste de HT (aplique os modificadores de Lampejo, a seguir, mas aqueles com Visão Protegida são imunes) ou terão um redutor de -4 em testes de Visão por 1d segundos.

Encontre a distância do alcance na *Tabela de Distância Psíquica* (pág. 22), usando seu nível +2. Por exemplo, no nível 5, seu alcance seria de 100 metros. Você pode criar hologramas a distâncias muito curtas, se necessário, mas qualquer holograma que você não consiga *ver* (por exemplo, porque está dentro dele) é “desacreditado” com +2, pois é mais difícil perceber os detalhes.

* Esta é uma habilidade de limite aberto. Níveis posteriores custam 2 pontos para níveis *ímpares* e 3 pontos para níveis *pares*, continuando a progressão mostrada.

Estatísticas: Ilusão (Ergocinese, -10%; Alcance Reduzido 1/10, -30%; Ambiental, Luz, -10%; Efeito Incômodo, Distância efetiva é de 5 metros, -10%; Exige Teste de IQ, -10%; Longa Distância, +40%; Somente Visual, -30%) [10]. Níveis posteriores removem Efeito Incômodo [13], e depois removem Alcance Reduzido, seguido por adicionar Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+2.5/nível].

Amplo Espectro

Difícil

Predefinido: Holograma-6; não pode exceder o NH em Holograma.

Seus hologramas enganarão todas as formas de visão aprimorada, incluindo Visão Hipspectral, Infravisão, Ultravisão e até Ladar. Visão da Verdade (pág. 28) ainda enxergará através deles, assim como qualquer habilidade que não dependa da luz para “ver” (por exemplo, Consciência, Sentido Radar).

Independente

Difícil

Predefinido: Holograma-4; não pode exceder o NH em Holograma.

Você pode transferir o controle da sua ilusão para o seu subconsciente. Isso o livra da necessidade de se concentrar para mantê-la. Hologramas em movimento ainda podem “reagir” de maneiras básicas e predeterminadas (por exemplo, uma planta ilusória balançaria ao vento), mas você precisa se concentrar para fazer mudanças significativas.

Tamanho Ampliado

Difícil

Predefinido: Holograma-5; não pode exceder o NH em Holograma.

Sua área de efeito passa a ter quatro metros de largura em vez de dois. Você pode dobrar esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado).

Lampejo

22 pontos para o nível 1, mais 5 pontos para cada nível adicional

Perícia: Lampejo (Vont/Difícil).

Você pode concentrar toda a luz ambiente em uma “explosão” que emana de um único ponto, ofuscando ou cegando todos que estiverem próximos. Isso não pode ser usado se a penalidade de escuridão for -10, pois não há luz para concentrar! Faça um teste de habilidade, com penalidades normais de distância (pág. MB550) até o ponto focal. Uma falha crítica cega você por um minuto, *além de* quaisquer outros efeitos! Qualquer pessoa dentro do alcance (veja abaixo) do lampejo deve fazer um teste de HT, com uma penalidade igual à sua margem de sucesso original, e um bônus igual à distância dele até o ponto focal em metros. Visão Protegida adiciona +5, e qualquer pessoa com Cegueira ou que já tenha declarado estar com os olhos fechados fica imune. Um fracasso por menos de 5 significa que o alvo fica atordoado (ofuscado) por um segundo, após o qual ele pode fazer um teste de HT a cada segundo para se recuperar. Um fracasso por 5 ou mais (ou uma falha crítica) o cega por minutos igual à margem de fracasso.

No nível 1, todos em um raio de dois metros do ponto focal do lampejo devem fazer um teste para resistir. Cada nível adicional dobra essa distância. Não há como distinguir amigos de inimigos, embora você sempre possa optar por reduzir a distância do alcance.

Exemplo: Beto, com Lampejo 4 e a perícia Lampejo-15, é aborrido em um beco por três bandidos, alinhados a dois metros um do outro. Beto reduz seu poder para um alcance de dois metros e centraliza seu Lampejo no bandido do meio, a cinco metros de distância. Seu NH efetivo é 13; ele a obtém um sucesso por 3. O bandido do centro deve, portanto, fazer um teste de HT-3 para evitar os efeitos, enquanto os outros dois bandidos (com +2 de distância até o ponto focal) devem fazer testes de HT-1.

Estatísticas: Atribulação 1 (HT; Ergocinese, -10%; Ambiental, Luz, -10%; Base Visual, -20%; Desvantagem Secundária, Cegueira, +10%; Dissipação, -50%; Efeito Incômodo, Cegueira em falha crítica, -5%; Efeito de Área, 2 metros, +50%; Imprecisão 2, +150%; Variável, Área de efeito, +5%) [22]. Níveis posteriores adicionam Efeito de Área, um nível a cada etapa [+5/nível].



Sobrecarregar

Difícil

Predefinido: Lampejo-4; não pode exceder o NH em Lampejo.

Você aproveita cada milissegundo do Lampejo. Qualquer um que não resistir fica atordoado por 10 segundos (após os quais pode fazer um teste de HT a cada 10 segundos para se recuperar) ou fica cego por (margem de fracasso × 10) minutos.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA ERGOCINESE

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades de Ergocinese. Observe que as habilidades baseadas em visão aumentam a visão existente (em vez de adicionar um novo sentido), e é por isso que não exigem uma perícia.

- Infravisão (Ergocinese, -10%) [9]. Não exige perícia.

- Poder Protegido (Ergocinese, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Ultravisão (Ergocinese, -10%) [9]. Não exige perícia.
- Visão Hiperespectral (Ergocinese, -10%) [23]. Não exige perícia. As ampliações “Estendido” também se encaixam neste poder.
- Visão Protegida (Ergocinese, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam criar novas habilidades de Ergocinese: Ataque por Queimadura; Atribuição (seja para atordoar, Cegueira, ou qualquer efeito com Acesso, Somente em Elétrico); Controle Eletricidade ou Luz; Detectar (qualquer energia eletromagnética); Duplicação (com Digital); Ilusão; Invisibilidade; Mente Digital; Obscurecer; Resistência a Dano (para Energia, Eletricidade, ou Luz); Sentido Protegido (Sentido de Monitoramento ou Visão); Sentido de Monitoramento; Telecomunicação (Infravermelho, Laser, ou Rádio); Tolerância à Radiação; e Ver o Invisível. Além disso, muitas das habilidades listadas no final de *Habilidades Adicionais para Telepatia* (pág. 64) fazem sentido se receberem a limitação Somente Cibernética.

PES

Habilidades da Percepção Extrassensorial (PES) envolvem conhecimento adquirido sem o uso dos cinco sentidos normais. Este poder é o mais comumente reivindicado por aqueles que se consideram psis, e é aquele que alguns argumentam que *todos* possuem em um certo nível. A critério do Mestre, qualquer personagem com Bom Senso, Noção do Perigo ou Intuição pode ser um psi latente, capaz de adquirir habilidades adicionais com este poder. (Nesse caso, o Mestre pode exigir que o personagem adicione o modificador de poder PES a essas vantagens, retroativamente.)

Modificador de Poder: Cada habilidade deste poder tem a limitação PES, -10%. Isso indica que ela faz parte deste poder e que utiliza as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

ADIVINHAÇÃO

Habilidades de Adivinhação dão ao psi uma visão do futuro ou do passado.

Farejador de Assinatura

4/9/18/28 pontos para os níveis 1–4*

Perícia: Percepção Psíquica (Per/Difícil).

Você pode detectar o resíduo psíquico — a energia deixada pelo uso anterior de psiquismo. Leva um segundo de concentração, após o qual o Mestre fará seu teste de habilidade, aplicando penalidades de distância (pág. MB550) e tempo (use modificadores de longa distância, pág. MB241, substituindo “km” por “dias”, na proporção de 1,5 km equivalendo a 1 dia) até o uso mais próximo de psiquismo.

Em caso de sucesso, você obtém as mesmas informações que obteria se estivesse usando o mesmo nível de Percepção Psíquica (pág. 43) naquele momento. Além disso, no nível 1 ou 2, você tem uma estimativa de tempo; o Mestre lhe dirá qual linha da tabela de *Modificadores de Longa Distância* se aplica. No nível 3 ou 4, você sabe o tempo com precisão.

* Se você tiver a habilidade Percepção Psíquica (pág. 43), o custo de Farejador de Assinatura se torna fixo em 5 pontos. Use seu nível de poder de Percepção Psíquica, mas com estas regras. Entretanto, Farejador de Assinatura nunca é uma habilidade passiva; é sempre usado ativamente.

Estatísticas: Detectar (Atividade Psíquica; Alcance Temporal, Somente Passado, -0%; PES, -10%; Vaga, -50%) [4]. Níveis posteriores removem Vaga [9], depois adicionam Precisão, Sem Mirar [18], e depois Analisador [28]. Psis com Percepção Psíquica apenas adicionam Alcance Temporal, Passado [+5] ao Detectar (Atividade Psíquica).

Alcance Ampliado

Difícil

Predefinido: Percepção Psíquica-5; não pode exceder o NH em Percepção Psíquica.

Como a técnica de mesmo nome em Percepção Psíquica (pág. 43), isso não altera suas penalidades de tempo — apenas de alcance físico até o uso mais próximo de psiquismo.

Exclusão

Difícil

Predefinido: Percepção Psíquica-2; não pode exceder o NH em Percepção Psíquica.

Como a técnica de mesmo nome em Percepção Psíquica (pág. 43).

Flashbacks Retrocognitivos

10/16/26/36 pontos para os níveis 1–4*

Perícia: Retrocognição (IQ/Difícil).

Em alguns aspectos, essa habilidade é o oposto de Visões (pág. 41) — às vezes, você recebe flashes de coisas que aconteceram no passado! Quando você estiver em uma área ou tocando um objeto com “vibrações” emocionais muito fortes, o Mestre fará um teste de habilidade por você. Se bem-sucedido, você receberá uma enxurrada de sensações ligadas ao evento mais emocionalmente carregado no intervalo de tempo determinado. Em um fracasso, você não receberá nenhuma informação e o Mestre não fará um teste novamente (para este objeto ou local) por 24 horas. Esta é uma habilidade passiva.

O tempo que você pode ler e o tipo de informação obtida são os mesmos da Retrocognição (pág. 40). Se você tiver ambas as habilidades, use seu nível de Retrocognição para todos os propósitos.

Não há futuro. Não há passado. Percebe? O tempo é simultâneo, uma joia intrincada que os humanos insistem em enxergar um lado por vez, embora a estrutura toda seja visível em todas as facetas.

– Dr. Manhattan, *Watchmen*

* Se você tiver a habilidade Retrocognição (pág. 40), o custo para Flashbacks Retrocognitivos se torna fixo em 6 pontos.

Estatísticas: Psicometria (Confiável 4, +20%; PES, -10%; Somente Passiva, -60%) [10]. Níveis posteriores adicionam Sensível [16], depois Visões [26], e depois substituem Visões por Imersiva [36]. Psis com Retrocognição apenas removem Somente Ativa e adicionam Confiável 4, Limitada com Somente Passiva (+8%) à sua Psicometria.

Prognóstico

18/23/28/33/38/43/48/53/58/63/68/73/78 pontos
para os níveis 1–13

Perícia: Prognóstico (IQ/Difícil).

Você consegue ler o futuro de uma pessoa (incluindo o seu). Isso exige concentração, durante a qual você deve ser capaz de tocar o assunto. Em caso de sucesso, você tem uma visão — geralmente sobre a coisa mais importante da semana seguinte. A menos que use a técnica psíquica Direcionada, você não tem controle sobre a visão; pode estar preocupado com a eleição que se aproxima mas em vez disso receber um aviso de que uma ação importante vai cair. Tentativas repetidas em pouco tempo geralmente mostram apenas a mesma visão.

No nível 1, isso exige 10 minutos de concentração e custa 2 PF. O custo de fadiga cai para 1 PF no nível 2 e para 0 PF no nível 3. O tempo de concentração cai para cinco minutos no nível 4; dois minutos e meio no nível 5; 75 segundos no nível 6; 40 segundos no nível 7; 20 segundos no nível 8; 10 segundos no nível 9; cinco segundos no nível 10; três segundos no nível 11; dois segundos no nível 12; e um segundo no nível 13.

Estatísticas: Precognição (Confiável 8, +40%; PES, -10%; Somente Ativa, -60%) [18]. Níveis posteriores adicionam Custo em Pontos de Fadiga Reduzido 1 [23], depois 2 [28], e depois Tempo Reduzido, um nível a cada etapa [+5/nível].

Direcionada

Difícil

Predefinido: Prognóstico-5; não pode exceder o NH em Prognóstico.

Você pode pedir uma visão sobre um evento específico. Se o evento não estiver predestinado a acontecer, você poderá receber uma visão em branco.

Retrocognição

14/20/30/40 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Retrocognição (IQ/Difícil).

Você pode tocar um objeto ou entrar em uma área e ler seu passado. Faça um teste de habilidade. Sua margem de sucesso determina o quanto longe no tempo você pode ler. Um sucesso por 1 dá um intervalo de tempo dos últimos 10 dias, por 2 dá 100 dias, por 3 dá três anos, por 4 dá 30 anos, por 5 dá 300 anos, e assim por diante. Um fracasso significa que você deve esperar 24 horas antes de tentar ler novamente. Você experimentará sensações relacionadas ao evento mais carregado emocionalmente que aconteceu com ele (ou dentro dele) no intervalo de tempo dado, caso tal evento exista.

No nível 1, você recebe informações muito vagas: uma noção geral dos eventos que aconteceram, as emoções envolvidas e uma ideia de quando ocorreram. Em um sucesso decisivo, você recebe visões reais — flashes aleatórios e borrados do evento. No nível 2, você também recebe informações úteis sobre o item ou o local em si (por exemplo, quando o assassinato aconteceu ou que este local era uma casa de produção ilegal de “gim de banheiro”). No nível 3, você recebe as visões mesmo em um sucesso normal. No nível 4, essas visões são claras e diretas; você pode essencialmente assistir aos eventos se desenrolarem como ocorreram muitos anos atrás. O Mestre determina o campo de visão, no entanto — por exemplo, para evitar encurtar um mistério de assassinato, a visão pode vir da perspectiva do próprio assassino.

Estatísticas: Psicometria (PES, -10%; Somente Ativa, -20%) [14]. Níveis posteriores adicionam Sensível [20], depois Visões [30], e depois substituem Visões por Imersiva [40].

Busca por Evento

Difícil

Predefinido: Retrocognição-5; não pode exceder o NH em Retrocognição.

Você pode procurar por um evento ou tipo de evento específicos, em vez de sua Retrocognição focar automaticamente no evento mais emocional. Uma falha crítica bloqueia essa informação (deste alvo) permanentemente, além de outros efeitos.

Uso Distante

Difícil

Predefinido: Retrocognição-4; não pode exceder o NH em Retrocognição.

Você pode usar sua Retrocognição em um objeto ou local que você consegue ver, mas não pode tocar ou entrar. Aplique penalidades normais de distância (pág. MB550) a este teste.

Sentido de Combate

24 pontos/nível

Perícia: Sentido de Combate (IQ/Difícil).

Você pode sentir ataques iminentes. O Mestre fará seu teste de habilidade para qualquer emboscada ou ataque surpresa. Em caso de sucesso, você recebe uma defesa ativa contra ele, com um bônus igual ao seu nível de Sentido de Combate. Em combate, faça um teste de habilidade a cada turno; sua margem de sucesso é a quantidade de defesas suas que recebem o mesmo bônus naquele turno. Por exemplo, se você tiver Sentido de Combate 3, e obtiver sucesso em seu teste de habilidade por dois, suas duas primeiras defesas naquele turno receberiam um bônus de +3.

Estatísticas: Reflexos em Combate (Apenas benefícios de defesa ativa e não ficar “paralisado”, -20%; PES, -10%; Exige Teste de IQ, -10%) [9] + Noção do Perigo (Apenas para detectar ataques surpresa, -20%; Baseado em IQ, +20%) [15]. Níveis posteriores adicionam Bônus de Defesa (PES, -10%; Exige Teste de IQ, -10%) [24/nível]. Bônus de Defesa é uma metacaracterística do *GURPS Supers* (pág. 34).

SENTIDOS REMOTOS

Com essas habilidades, um sensitivo pode testemunhar coisas apesar da distância ou de barreiras. Algumas pessoas chamam todos os Sentidos Remotos de “clarividência”, embora essa versão represente apenas uma parte do grupo.

Clariaudiência

13 pontos para o nível 1, mais 5 pontos para cada nível adicional

Perícia: Clarividência (IQ/Difícil).

Você pode projetar seu sentido de audição a uma distância do seu corpo. Isso usa as mesmas regras e alcance da

Clarividência (pág. 42), exceto que raramente será necessário mudar de direcionamento.

* Se você tiver a habilidade Clarividência (pág. 42), o custo para Clariaudiência se torna fixo em 5 pontos. Use as regras e o nível para Clarividência, como se você também estivesse usando a técnica Áudio, sem incorrer no custo de PF, penalidade ao NH ou quaisquer outros efeitos negativos.

Estatísticas: Clarissenciência (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Clariaudiência, -30%; Distância Fixa, -5%; PES, -10%) [13]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido e depois adicionam Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+5/nível]. Psis com Clarividência apenas removem Clarividência de sua Clarissenciência [+5].

Visões

Esta habilidade de Adivinhação PES não vem em níveis — ela vem em diferentes “sabores”. No entanto, todos são subconjuntos da mesma habilidade, e os psis podem evoluir de uma para a outra com a mesma facilidade com que aumentam o poder de suas outras habilidades psíquicas. Veja também Visões (Sonho Seletivo) (*Qualidades para PES*, pág. 44).

A perícia para essas sub-habilidades é Visões (IQ/Difícil). Em todos os casos, o Mestre fará o teste por você quando encontrar uma pessoa, lugar ou situação que possa inspirar uma visão. Não há técnicas psíquicas; esta é uma habilidade passiva.

Visões (Sonho)

5 pontos

Você recebe visões enquanto dorme. Elas podem estar relacionadas a você ou a qualquer pessoa que você conheceu ou a algum lugar que você visitou no dia anterior.

Estatísticas: Precognição (Somente Passiva, -20%; Sonhos, -70%; PES, -10%) [5].

Visões (Segunda Visão)

5 pontos

Às vezes, você recebe flashes de visões ao encontrar uma pessoa ou situação. Essas visões nunca incluem ataques a você ou a seus amigos, embora imagens violentas não sejam excluídas.

Estatísticas: Precognição (Incapaz de Prever a Própria Morte, -60%; PES, -10%; Somente Passiva, -20%) [5]

Visões (Seletiva)

8 pontos*

Escolha um tipo específico de evento ao adquirir esta habilidade (por exemplo, eventos relacionados a você

pessoalmente, ao amor, à morte, a viagens ou ao trabalho). Às vezes, você recebe visões envolvendo esse tipo de evento. Esta habilidade inclui Noção do Perigo, mas apenas para ataques apropriados.

* Se essas visões forem avassaladoras — como em Visões (Avassaladora), abaixo — essa habilidade custa apenas 5 pontos.

Estatísticas: Precognição (PES, -10%; Somente Passiva, -20%; Um Evento, -40%) [8]. Esmagadora adiciona Solavanco, Atordoamento[5].

Visões (Avassaladora)

15 pontos

Visões surgirão em sua cabeça sem aviso, abafando o mundo e deixando você atordoado. Após uma visão, você fica mentalmente atordoado e pode fazer um teste de habilidade para se recuperar a cada segundo. Esta habilidade inclui Noção do

Perigo: se você estiver em perigo pessoal, receberá um aviso de pelo menos dois segundos, dando-lhe a chance de se recuperar e informar aqueles ao seu redor antes do ataque acontecer.

Estatísticas: Precognição (PES, -10%; Solavanco, Atordoamento, -10%; Somente Passiva, -20%) [15].

Visões (Total)

18 pontos

Você recebe visões em momentos apropriados, sem efeitos colaterais. Esta habilidade inclui Noção do Perigo.

Estatísticas: Precognição (PES, -10%; Somente Passiva, -20%) [18].



Ativação Rápida

Difícil

Predefinido: Clarividência-7; não pode exceder o NH em Clarividência.

Como a técnica de mesmo nome em Clarividência (abaixo).

Projeção Cega

Difícil

Predefinido: Clarividência-5; não pode exceder o NH em Clarividência.

Como a técnica de mesmo nome em Clarividência (ao lado).

Sentidos Secundários

Difícil

Predefinido: Clarividência-4; não pode exceder o NH em Clarividência.

Como a técnica de mesmo nome em Clarividência (ao lado).

Visual

Difícil

Predefinido: Clarividência-3; não pode exceder o NH em Clarividência.

Você pode ver e ouvir, como se estivesse usando Clarividência ao mesmo tempo. Esta visão permite enxergar na escuridão absoluta; ignore todas as penalidades de escuridão.

Clarividência

13 pontos para o nível 1, mais 5 pontos para cada nível adicional

Perícia: Clarividência (IQ/Difícil).

Concentrando-se por um minuto e fazendo um teste de habilidade, você pode deslocar seu sentido de visão para uma distância do seu corpo. Encontre sua distância na *Tabela de Distância Psíquica* (pág. 22); em níveis baixos, isso é útil para ver através das paredes até o próximo cômodo, enquanto em níveis mais altos, você pode ver coisas acontecendo do outro lado da cidade. Se você não puder ver onde seu novo ponto de vista estará, seu teste de habilidade sofre -5.

Uma vez bem-sucedido, é como se sua cabeça estivesse fixa no novo ponto de vista: você pode observar a cena como se realmente estivesse lá. Se o ponto de vista estiver em um veículo, ele se move normalmente com o veículo. Caso contrário, você pode se concentrar por um segundo e fazer um teste de habilidade para mover o ponto de vista (com um Deslocamento até a distância do seu alcance em metros por segundo) e/ou mudar o direcionamento.

Enquanto sua visão estiver deslocada, você não poderá ver nada (e nem ouvir nada, se usar a técnica Áudio) em sua localização atual, o que o deixará muito vulnerável! Recuperar seus sentidos exige um teste de habilidade (uma tentativa por segundo) — *não é automático*.

Estatísticas: Clarividência (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Clarividência, -10%; Distância Fixa, -5%; PES, -10%; Visão Normal, -20%) [13]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido e depois adicionam Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+5/nível].

Ativação Rápida

Difícil

Predefinido: Clarividência-7; não pode exceder o NH em Clarividência.

Você pode iniciar a Clarividência com apenas um segundo de concentração.

Áudio

Difícil

Predefinido: Clarividência-1; não pode exceder o NH em Clarividência.

Você pode projetar seu sentido de audição e visão.

Projeção Cega

Difícil

Predefinido: Clarividência-5; não pode exceder o NH em Clarividência.

Esta técnica permite que você compense a penalidade por projetar sua visão para um local que não possa ver. *Não* exige nenhum custo de PF e não causa penalidade adicional em caso de falha crítica.

Sentidos Secundários

Difícil

Predefinido: Clarividência-4; não pode exceder o NH em Clarividência.

Você pode alternar o foco entre o ponto de vista projetado e o ambiente imediato, e fica ciente de ambos o tempo todo. Todos os testes (testes de Sentido, testes de defesa, etc.) para qualquer local que você não esteja priorizando sofre um redutor de -4.

Visão no Escuro

Difícil

Predefinido: Clarividência-2; não pode exceder o NH em Clarividência.

Você pode ignorar todas as penalidades de visão causadas pela iluminação e pode até mesmo enxergar na escuridão absoluta (inclusive dentro de objetos ocos) ao usar Clarividência.

Consciência

9 pontos para o nível 1, mais 2 pontos para cada nível adicional

Perícia: Consciência (Per/Difícil).

Você tem uma consciência psíquica da sua vizinhança imediata. Este sexto sentido se estende por um arco de 120° à sua frente (como na visão normal), mas não está relacionado a nenhum dos seus outros sentidos. Ele funciona mesmo que você esteja cego, ignora penalidades de escuridão (mesmo na escuridão total), etc. Encontre a distância de alcance na *Tabela de Distância Psíquica* (pág. 22). Qualquer pessoa com Percepção Psíquica (pág. 43) pode detectar esta habilidade (quando em uso) a uma distância *duas vezes* maior. Faça um teste de habilidade a cada minuto para usar Consciência, bem como para perceber detalhes sutis, notar pistas, etc.

Estatísticas: Consciência Extrassensorial (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Efeito Incômodo, Distância efetiva é de 1 metro, -10%; Exige Teste de Per, -5%; PES, -10%) [9]. Níveis posteriores removem Efeito Incômodo [11], e depois removem Alcance Reduzido, seguido por adicionar Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+2/nível].

Arco Estendido

Difícil

Predefinido: Consciência-8; não pode exceder o NH em Consciência.

Você pode varrer um arco maior que 120°. Escolha antes de tentar esta técnica: você pode varrer um arco de 240° (veja Visão Periférica, pág. MB98) com a distância total *ou* pode varrer um arco de 360° (veja *Visão 360 Graus*, pág. MB97) a 1/100 da distância normal.

Varredura Profunda

Difícil

Predefinido: Consciência-5; não pode exceder o NH em Consciência.

Você pode “ver” *dentro* ou *através* das coisas. Sua consciência atravessa até 30 centímetros de matéria normal para ver além dela.

Olá! Não são ataques — são visões. Eu sou vidente.

— Sr. Duff, *Grey's Anatomy*

OUTRAS HABILIDADES

Cada uma dessas habilidades concede alguma forma de consciência ou sentido especializado.

Comunicação Espiritual

8/13/18/28 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Comunicação Espiritual (IQ/Difícil).

Você pode se comunicar com espíritos. Certifique-se de que existam espíritos no seu cenário antes de adquirir esta habilidade! Faça um teste de habilidade a cada minuto para manter a conexão.

No nível 1, você pode falar com qualquer espírito com quem compartilhe um idioma. No nível 2, você não precisa compartilhar um idioma. No nível 3, você não só pode falar com eles, como também vê-los claramente. No nível 4, os espíritos com quem você está falando podem se manifestar visualmente, permitindo que *todos* os vejam.

Estatísticas: Médium (Exige Teste de IQ, -10%; PES, -10%) [8]. Níveis posteriores adicionam Universal [13], depois Visual [18], e depois Manifestação [28].

Canalização

Difícil

Predefinido: Comunicação Espiritual-8; não pode exceder o NH em Comunicação Espiritual.

Você pode permitir que um espírito “tome emprestado” seu corpo, para que ele possa desenhar figuras, falar com outros, etc. Trate isso como um uso da vantagem Canalização (pág. MB46).

Palpites Psíquicos

14/29/36/51 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Palpites Psíquicos (IQ/Difícil).

Você tem um talento especial para adivinhar corretamente. No nível 1, você pode pedir ao Mestre para fazer o teste de habilidade por você quando confrontado com múltiplas escolhas, exatamente como em Intuição (pág. MB67).

No nível 2, você pode mesmo pode fazer o teste. Se obtiver margem de sucesso suficiente para superar a penalidade de Intuição, o Mestre lhe dirá a melhor opção possível, mas não o *motivo*. Se você fracassar, nada de ruim acontece. Falhas críticas seguem as regras padrão (*Resultados*, págs. 6–7), mas nunca lhe darão informações falsas.

No nível 3, um teste bem-sucedido indica não apenas a melhor escolha, mas também a maneira mais segura de lidar com ela ou abordá-la. Por exemplo, se um bandido estiver escondido em um dos três prédios, uma margem de sucesso por 2 ou mais pode indicar: “Ele está no prédio do meio. Mas não leve nada inflamável e cuidado com tiroteios; é uma fábrica de produtos químicos.”

O nível 4 é idêntico ao nível 3, mas seus Palpites Psíquicos agora são um sentido passivo. O Mestre faz o teste de habilidade por você quando decisões importantes surgem, mesmo que você não pense em perguntar.

Em todos os casos, você só tem direito a um teste por situação. Se a situação mudar *significativamente*, você pode ter direito a outro teste, a critério do Mestre.

Estatísticas: Intuição (PES, -10%) [14]. Nível 2 adiciona Inspirado [29]. No nível 3 fica Intuição (Inspirado, +100%; Interligação, +10%; PES, -10%) [30] + Bom Senso (Ativa, -40%; Interligação, +10%; PES, -10%) [6]. A limitação Ativa é emprestada de Sorte. No nível 4 fica Bom Senso (Ciente, +50%; Interligação, +10%; PES, -10%) [15] + Intuição (Inspirado, +100%; Interligação, +10%; PES, -10%; Reflexiva, +40%) [36].

Palpites Compartilhados

Difícil

Predefinido: Palpites Psíquicos-5; não pode exceder o NH em Palpites Psíquicos.

Você pode tocar outra pessoa e permitir que ela vivencie a sua visão. Esta pode ser uma maneira eficaz de comunicá-la de forma rápida (um segundo) e discreta... ou de convencer alguém.

Percepção Psíquica

8/13/22/32 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Percepção Psíquica (Per/Difícil).

Você pode perceber atividade psíquica próxima. Este é um sentido passivo, embora também possa ser usado ativamente, caso você suspeite ter deixado passar algo. O Mestre faz o teste de habilidade por você (aplicando as penalidades de distância, pág. MB550) sempre que alguém próximo a você usa ou é alvo de psiquismo.

Técnica Psíquica: Ocultar Assinatura

Esta é uma técnica psíquica universal — está disponível para *qualquer* habilidade psíquica ativa. Ela abafa a “assinatura” deixada pelo seu psiquismo, tornando-a mais difícil de detectar com Percepção Psíquica (acima), Farejador de Assinatura (pág. 39), Catapsiquia em algumas situações (veja *Dentro de Uma Mente Lotada*, pág. 12) ou qualquer outro método semelhante. Como de costume, pode ser combinada com qualquer outra técnica psíquica sem custo adicional de PF — basta somar também a penalidade por Ocultar Assinatura.

Você pode escolher a penalidade que receberá. Com -1 no NH, qualquer tentativa de detectar seu psiquismo sofre -4. Por -2 no NH, essas tentativas sofrem -8. Além disso, se você encerrar -3 no NH, seu uso do psiquismo é indetectável por meios sobrenaturais! Observe que isso não afeta os testes mundanos de *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12).

Esta é uma técnica separada para cada habilidade. Compensar a penalidade de Ocultar Assinatura (Diapsiquia) não remove a penalidade de -3 para usar Ocultar Assinatura (Palpites Psíquicos).

Em caso de sucesso, você percebe esse uso. Observe que Percepção Psíquica não permite que você o use como acompanhamento de uma habilidade psíquica própria; não é um “sentido de mira”.

No nível 1, você só sabe que algo psíquico está acontecendo por perto. O nível 2 dá a direção do uso de psiquismo mais próximo, e permite que você realize um segundo teste de habilidade para determinar qual habilidade está em uso. O nível 3 também indica a distância, especificando com precisão onde o usuário ou alvo está. O nível 4 permite que você saiba qual habilidade está em uso (automaticamente); um teste de habilidade subsequente indica se você está detectando o psi ou o alvo.

Estatísticas: Detectar (Atividade Psíquica; PES, -10%; Reflexiva, +40%; Vaga, -50%) [8]. Níveis posteriores removem Vaga [13], depois adicionam Precisão, Sem Mirar [22], e depois Analisador [32].

Alcance Ampliado

Difícil

Predefinido: Percepção Psíquica-5; não pode exceder o NH em Percepção Psíquica.

Sua Percepção Psíquica usa modificadores de longa distância (pág. MB241) em vez de penalidades de distância.

Exclusão

Difícil

Predefinido: Percepção Psíquica-2; não pode exceder o NH em Percepção Psíquica.

Você pode omitir quaisquer efeitos psíquicos *conhecidos* da sua busca e/ou limitar sua busca a um certo tipo de psiquismo (por exemplo, “uso de PES”, “Retrocognição em um lugar”).

Psicoradar

14/09/19/29 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Psicoradar (Per/Difícil).

Você consegue identificar psis por perto, mesmo quando não estão usando seus poderes. Esta habilidade é distinta de (e complementa) Percepção Psíquica (pág. 43), já que Psicoradar não consegue detectar o uso de habilidades psíquicas e não pode ser usado passivamente. Ao usá-lo, o Mestre faz o teste de habilidade por você, impondo as penalidades de distância (pág. MB550) para o psi mais próximo, em segredo. Se o psi tiver um Escudo Mental (pág. 62), seu nível é aplicado como penalidade e ele resiste com sua perícia Escudo Mental. Em caso de sucesso, você descobre as informações abaixo e pode usar qualquer habilidade à distância contra ele, mesmo que não possa vê-lo.

O uso bem-sucedido de Psicoradar 1 revela que há um psi por perto — nada mais. Você *pode* mirar nele com imprecisões, mas não necessariamente sabe quem está atacando. Psicoradar 2 revela a direção; você também pode realizar um segundo teste de habilidade (sem penalidades de distância) para determinar quais poderes o psi conhece. Psicoradar 3 revela a localização precisa (distância e direção) do psi, além de permitir um teste subsequente para obter mais informações. Psicoradar 4 fornece a localização exata do psi e detalhes sobre quais poderes ele conhece com um único teste. Testes adicionais (sem penalidades de distância) podem ser feitos para cada poder, para determinar quais habilidades específicas ele possui.

Estatísticas: Detectar (Psis; PES, -10%; Travar Alvo, +50%; Vaga, -50%) [9]. Níveis posteriores removem Vaga [14], depois substituem Travar Alvo por Precisão [19], e depois adicionam Analisador [29].

Qualidades para PES

Baralho Transparente: Você tem um talento extraordinário para adivinhar quais cartas alguém está segurando. Isso permite que você “passe” em um teste de cartas Zener com um teste de IQ (mais bônus por Talento) e concede +1 em Jogos de Azar ao jogar um jogo de cartas.

Olhar Técnico: Você pode dizer intuitivamente o que há de errado com certas máquinas ou sistemas. Reduza pela metade todas as penalidades de pressa (pág. MB346) ao diagnosticar um problema (apenas); isso permite que você faça um diagnóstico instantâneo com um redutor de apenas -5 no NH! Ao adquirir esta qualidade, você deve se especializar na perícia Armeiro, Conserto de Equipamento Eletrônico, ou Mecânica — por exemplo, Olhar Técnico (Mecânica) afetaria o uso de todas as especializações de Mecânica.

Percepção da Informação: Ao sentar-se diante de um jornal, rádio ou TV para tentar encontrar notícias relevantes para a sua situação atual, você sempre as descobrirá na primeira tentativa — se elas existirem. Além disso, ao receber comunicações (memorandos, correio de voz, e-mail, etc.), você pode rapidamente identificar as importantes em meio ao lixo eletrônico, spam, etc. Essa habilidade útil é apenas uma qualidade, pois é uma conveniência tanto para o Mestre quanto para o jogador.

Previsão: Seus testes de Meteorologia/Noção do Clima (pág. MB212) para prever o tempo sofrem metade das penalidades normais de tempo. Se alguém estiver controlando o clima sobrenaturalmente, você perceberá isso em um teste bem-sucedido, mas não saberá quem.

Radiestesia: Você pode localizar fontes de água potável subterrânea. Isso exige um galho em forma de forquilha ou um pêndulo e uma hora caminhando lentamente pela área. O Mestre fará um teste de Per (mais bônus por Talento) por você, impondo as penalidades normais de distância até o reservatório subterrâneo grande mais próximo. Um sucesso apenas indica que o reservatório está próximo; você deve usar radiestesia repetidamente para restringir a localização. Alternativamente, o Mestre pode fazer um teste por dia de radiestesia. Se for bem-sucedido, você localizou a água. Com a permissão do Mestre, você pode usar esta qualidade para outras substâncias (por exemplo, Radiestesia (Petróleo)), mas em todos os casos, ela apenas localiza grandes reservas subterrâneas da substância — Radiestesia (Ouro) não ajudará você a encontrar joias perdidas.

Sabichão: Você pode prever coisas, mas apenas uma fração de segundo antes que aconteçam (por exemplo, você pode dizer os números da loteria sem olhar enquanto são sorteados na TV). Isso é útil principalmente para impressionar pessoas que não percebem que você está sempre um pouco atrasado com suas previsões, mas concede +1 em Condução ou Corrida em largadas a frio (você sabe quando o tiro vai soar) ou em Sacar Rápido para duelos clássicos de “meio-dia” no faroeste.

Visões (Sonho Seletivo): Uma combinação fraca de Visões (Sonhos) e (Seletiva) (pág. 41) — você pode obter visões enquanto dorme, mas apenas para um aspecto específico. Esta qualidade *exige* uma perícia (Visões, IQ/Difícil) ou o Mestre pode fazer um teste predefinido com sua IQ-6 (mais bônus por Talento) a cada noite.

Distância Estendida

Difícil

Predefinido: Psicoradar-5; não pode exceder o NH em Psicoradar.

Sua varredura usa modificadores de longa distância (pág. MB241) em vez de penalidades normais de distância.

Rastreamento Psíquico

13/07/18/29 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Rastreamento Psíquico (Per/Difícil).

Você pode “sintonizar” qualquer pessoa ou objeto, desde que tenha consigo uma parte dela (ou algo profundamente conectado a ela). A sintonia exige um teste de habilidade bem-sucedido, modificado pelo que você está usando como foco. Um pedaço do alvo (por exemplo, cabelo ou sangue de um homem, o escapamento de um carro) concede +2; algo profundamente pessoal (por exemplo, a naninha de uma criança) ou uma fotografia concede +0; qualquer coisa criada ou usada pelo alvo (por exemplo, o livro no caso de um escritor, uma peça de roupa) impõe -2; e um rastro recente (por exemplo, pegadas, vazamento de óleo) concede -4. Leva (4d menos a margem de sucesso) segundos para se concentrar.

Uma vez sintonizado, você pode fazer um teste de habilidade para rastrear o alvo. Esse teste está sujeito a penalidades normais de distância (pág. MB550). Em caso de sucesso, você sabe a direção, mas não a distância, até o alvo sintonizado. Se tiver liberdade de movimento, pode tentar triangular sua posição. Como regra geral, depois de se mover mais da metade da distância até o alvo e fazer 1d testes bem-sucedidos, o Mestre deve fornecer a distância *aproximada*.

No nível 2, depois de se sintonizar com algo, você pode procurar por aquele “tipo” de coisa. Por exemplo, você pode se sintonizar-se com um escritor e então procurar por escritores próximos, ou com um copo de água fresca para depois procurar por água fresca nas redondezas. No nível 3, seus testes de habilidade subsequentes recebem modificadores de longa distância (pág. MB241) em vez das penalidades normais de distância. No nível 4, você pode sintonizar-se com um alvo *automaticamente*, levando apenas um segundo para isso, desde que tenha *algo* mesmo que *remotamente* relacionado a esse alvo em que se concentrar.

Estatísticas: Supermemorização 1 (5) (Exige Teste de Per, -5%; Limitada, Característica, Detectar, -50%; PES, -10%) [7]. Níveis posteriores aumentam a entrada para 10 pontos [13], depois 15 pontos [18], e depois substituem Supermemorização por Poder Cômico em Entrada e substitui Exige Teste de Per por Efeito Incômodo, Deve ter algo relacionado ao alvo (-5%) [29].

Localização Exata

Difícil

Predefinido: Rastreamento Psíquico-10; não pode exceder o NH em Rastreamento Psíquico.

Em um teste bem-sucedido, você adivinha a localização *exata* do alvo sintonizado. Aplique as penalidades de distância a esse teste!

Visão da Verdade

15/19 pontos para os níveis 1–2

Perícia: Visão da Verdade (Vont/Difícil).

Como a habilidade Visão da Verdade (pág. 28) em Antipsi. Sendo uma habilidade PES, Antipsi e psicotrônicos podem afetá-la, daí a diferença de custo.

Estatísticas: Ver o Invisível (Psiquismo; Acesso, Incapaz de ver o astral, -30%; Exige Disputa entre Vont vs. Perícia, Variante, -15%; PES, -10%; Visão da Verdade, +50%) [15]. O nível 2 remove o Acesso [19].

HABILIDADES ADICIONAIS PARA PES

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades PES.

- Bom Senso (PES, -10%) [9]. *Perícia:* Bom Senso (IQ/Difícil). Habilidade passiva. *Técnica Psíquica:* Ciente (NH-5): Como na ampliação no **GURPS Poderes** (pág. 46).
- Iluminado (PES, -10%) [14]. *Perícia:* Iluminuras (IQ/Difícil). Sempre questione seu Mestre antes de adquirir esta!
- Memória Racial (PES, -10%) [14 ou 36]. *Perícia:* Memória Racial (IQ/Difícil). *Técnica Psíquica:* Imersiva (NH-5): Como na ampliação no **GURPS Poderes** (pág. 62).
- Noção do Perigo (PES, -10%) [14]. *Perícia:* Noção do Perigo (Per/Difícil). Habilidade passiva.
- Oráculo (PES, -10%) [14]. *Perícia:* Oráculo (IQ/Difícil).
- Poder Protegido (PES, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de PES: Audição Parabólica; Clarissciência; Detectar (Seres sobrenaturais ou Psiquismo); Intuição; Médium; Precognição; Psicometria; Sentido de Monitoramento (Consciência Extrassensorial ou Para-Radar); Sentido Protegido (Sentido de Monitoramento); Ver o Invisível; Visão 360 Graus; Visão no Escuro; Visão Penetrante; e Visão Telescópica.

PROJEÇÃO ASTRAL

Habilidades de Projeção Astral permitem que as pessoas interajam com o plano astral e os seres que nele residem. Seus usuários são frequentemente chamados de “projetores”, já que a maioria deles aprende Viagem Astral. Esta pode ser uma ferramenta útil para coletar informações, mas traz certos riscos. Diferente de um clarividente (pág. 42), um projetor está colocando seu corpo astral em risco. Alguns inimigos podem ser capazes de detectá-lo e até mesmo feri-lo... e qualquer dano sofrido é dano *real*. Veja *Projeção* (**GURPS Poderes**, pág. 47) para mais detalhes.

Alguns psis possuem habilidades psíquicas que só são “desbloqueadas” quando se projetam astralmente. Adicione “Acesso, Somente no plano astral (-30%)” a qualquer uma dessas habilidades.

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação Projeção Astral, -10%. Isso indica que ela faz parte deste poder e que utiliza as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Sabe, acho que o que você precisa é de uma boa projeção astral. Algo para relaxar.

– Tio Cullen, *Horizonte sem Fim*

Armadura Astral

3 pontos/nível

Perícia: Armadura Astral (Vont/Difícil), opcional, usada para defesa de poder, técnicas psíquicas, etc.

Pré-requisito: Viagem Astral (pág. 48).

Fornecer RD igual ao seu nível em Armadura Astral enquanto projetado. Esta é uma habilidade passiva. Seu cordão prateado também é protegido.

Estatísticas: Resistência a Dano 1 (Acesso, Somente no plano astral, -30%; Projeção Astral, -10%) [3/nível].

Expansão

Difícil

Predefinido: Armadura Astral-6; não pode exceder o NH em Armadura Astral.

Você pode estender sua armadura astral para abranger todos em um raio de dois metros; isso reduz pela metade sua RD efetiva (arredondada para baixo). Dobre esse raio para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado).

Celeridade Astral

6 pontos/nível

Perícia: Movimento Astral (DX/Difícil), opcional. Esta perícia substitui Acrobacia, Caminhada e Corrida no plano astral. Você pode adquiri-la mesmo que não tenha níveis de Celeridade Astral.

Pré-requisito: Viagem Astral (págs. 48).

Você pode se mover muito mais rápido do que o projetor médio. Se você tiver essa habilidade no nível 1, sua velocidade máxima no plano astral é 1,5x seu Deslocamento Astral normal. Ela aumenta para 2x seu Deslocamento Astral no nível 2; 3x no nível 3; 4x no nível 4; 6x no nível 5; 8x no nível 6; 12x no nível 7; 16x no nível 8; 24x no nível 9; 32x no nível 10; e assim por diante, com o multiplicador dobrando a cada dois níveis completos.

Isso aumenta apenas sua velocidade máxima no plano astral. Seu Deslocamento Astral base é usado como sua aceleração — veja *Movimento em Alta Velocidade* (pág. MB394) para mais detalhes. Esta é uma habilidade passiva; não exige uma perícia.

Estatísticas: Deslocamento Ampliado 0,5 (Solo; Acesso, Somente no plano astral, -30%; Projeção Astral, -10%) [6/nível].

O Plano Astral

O plano astral é dividido em duas seções: o *plano astral próximo*, que se sobrepõe ao nosso mundo; e o *plano astral distante* (pág. 47), que é um lugar distinto, com geografia abstrata e habitantes únicos. Psis sempre se projetam para o plano astral próximo por padrão, mas podem atravessar o véu entre os dois com a técnica psíquica Travessia Astral. Qualquer um que deixe o plano distante sempre reaparece no plano próximo exatamente no ponto onde fez a travessia.

Projetores (mas não habitantes nativos do astral) estão ligados ao corpo por um fino cordão prateado, que se torna invisível após cerca de 6 metros. No plano próximo, o cordão sempre “aponta” na direção do corpo do projetor. No plano distante, ele flutua aleatoriamente.

Embora não sejam sólidos para o mundo real, os seres no plano astral são sólidos entre si. Eles podem interagir e lutar normalmente, usando as perícias apropriadas (por exemplo, Judô, Briga ou apenas um teste de DX). Trate um ataque ao cordão prateado como um ataque aos órgãos vitais, exceto que deva ser um ataque *por corte*. Não há penalidade especial para se defender desse ataque.

O Plano Astral Próximo

Um personagem no plano próximo pode ver e se mover pelo mundo real, de forma invisível e intangível. Ele aparece — para aqueles que *conseguem* vê-lo, por meio da Visão Astral (pág. 49), da técnica Comunicação Entre Mundos (pág. 48), de “câmeras Kirlian” especialmente calibradas, etc. — como uma “versão espiritual” translúcida, difusa e quase imperceptível de si mesmo. Ele respira “ar astral” e não precisa se alimentar (embora seu corpo físico ainda precise respirar, se alimentar, etc., enquanto ele está ausente). A qualquer momento, ele pode decidir retornar ao seu corpo, desaparecendo imediatamente do plano próximo e acordando.

Sentidos passivos funcionam perfeitamente entre os planos. Todas as outras habilidades psíquicas sofrem uma penalidade de -3 quando aplicadas “através da barreira”, seja um psi astral afetando uma pessoa no mundo real ou vice-versa.

Além disso, psis no plano astral normalmente *só* podem contar com habilidades básicas de comunicação no mundo real — aquelas que permitem enviar ou receber pensamentos (por exemplo, Diapsiquia, Catapsiquia, Televarredura) ou transmissão de luz e som de baixa intensidade (por exemplo, Holograma). Para usar outras habilidades, o projetor deve primeiro ser bem-sucedido na técnica psíquica Quebra de Barreira (Viagem Astral) (pág. 49); as habilidades subsequentes das quais depende ainda sofrem a penalidade de -3, é claro. Algumas habilidades de projeção astral não seguem essas regras — veja Espada Astral (pág. 47) para um exemplo.

Projetores (e outros habitantes astrais, embora a maioria raramente deixe o plano distante) são altamente suscetíveis à estática psíquica. Qualquer área assim, seja causada por uma cigarra (pág. 27) ou por um dispositivo psicotrônico, exige que o psi *vença* uma Disputa Rápida entre Viagem Astral contra a perícia Gritaria (geralmente com NH 12, para um dispositivo) *a cada segundo* para evitar retornar ao seu corpo. (Habitantes nativos, em vez disso, retornam ao plano astral distante.) Qualquer campo psíquico (por exemplo, um Escudo PC, uma Armadura Psíquica ou um Escudo Mental *expandido*) se manifesta como um obstáculo físico para um projetor com RD igual ao seu nível. Isso pode ser superado com dano desarmado ou com uma Espada Astral (pág. 47), se necessário. Isso faz com que o campo se dissipe; o psi pode reerguê-lo, como uma tentativa repetida (pág. 6).

Movimento Astral

No plano astral próximo, o Deslocamento de um psi é igual a (NH em Viagem Astral/2), modificado apenas pela Celeridade Astral (pág. 46). (Use IQ/2 para habitantes nativos e outros que não estejam usando uma perícia ou magia para se projetar.) Ele pode se mover em qualquer direção, embora o plano próximo se estenda apenas até a atmosfera e se torne *muito* difícil de navegar no subsolo. Para fins de corrida, caminhada, etc., o plano astral pode ser considerado um terreno médio.

Esquiva Espectral

Difícil

Predefinido: Movimento Astral-4; não pode exceder o NH em Movimento Astral.

Você já pode usar Movimento Astral para realizar uma Esquiva Acrobática com +2 (pág. MB375); usar esta técnica *adiciona* +1 a cada dois níveis de Celeridade Astral, sem penalidade adicional (além do -2 padrão para Esquiva) em caso de fracasso. Isso *pode* ser combinado com Esforço Adicional (Defesa Exaltada, pág. MB357).

Na Garupa

Difícil

Predefinido: Movimento Astral-5; não pode exceder o NH em Movimento Astral.

Ao viajar com um projetor mais lento, você pode emprestar a ele sua Celeridade Astral. Para cada penalidade adicional de -5 (que *pode* ser compensada), você pode “acelerar” outra pessoa simultaneamente. (Celeridade Astral não “acumula” — se ele já tiver essa habilidade, ele usará a habilidade mais alta entre o nível dele ou o seu.)

Espada Astral

8 pontos para o nível 1, mais 6 pontos para cada nível adicional

Perícia: Espada Astral (DX/Difícil); o predefinido é DX-6 ou Espada de Energia-2.

Você pode manifestar uma espada de energia psíquica e usá-la para se defender contra oponentes astrais. Ela é visível no plano astral, para seres astrais e para aqueles que usam Visão Astral, aparecendo como uma arma de lâmina de energia luminosa — você escolhe os detalhes de sua aparência. Para pessoas normais no mundo real, ela é invisível.

A espada pode alcançar o plano astral próximo a partir do mundo real (*sem* a penalidade normal de -3 no NH), mas *não* o contrário. O dano causado não está relacionado à sua ST: a espada causa 1d-3 de dano por corte, mais o seu nível de Espada Astral (por exemplo, Espada Astral 9 causaria 1d+6), e tem Alcance C, 1. Ela pode aparar ataques astrais normalmente e é inquebrável.

O benefício mais potente da espada astral é sua eficácia em interromper a permanência de outro ser astral no plano próximo. Qualquer um que sofra dano igual ou superior a 1/3 de seus PV de uma espada astral é imediatamente banido do plano astral próximo — projetores retornam ao próprio corpo, enquanto habitantes nativos são forçados a retornar ao plano distante. Em ambos os casos, a vítima *não pode* usar sua habilidade novamente até se recuperar acima de 1/3 de seus PV! Você sempre pode desativar esse efeito (causando “dano sem banimento”) se quiser que seu inimigo permaneça por perto para que você possa finalizá-lo.

Estatísticas: Ataque por Corte 1d-2 (Apenas Insustancial, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, 1, -20%; Pode aparecer como qualquer tipo de arma que o usuário desejar, +5%; Projeção Astral, -10%; Seletividade, +10%; Sintomas, Vantagem Anulada, Insustancialidade, 1/3 PV, limitado por Acesso, Somente para banir inimigos astrais, +200%) [8] Níveis posteriores adicionam +1 ao dano [6].

Golpe Penetrante

Difícil

Predefinido: Espada Astral-5; não pode exceder o NH em Espada Astral.

Um acerto bem-sucedido concede Divisor de Armadura (2) — ignore metade da RD do seu oponente. Por uma penalidade adicional de -5 (que não pode ser compensada), você recebe Divisor de Armadura (3) e pode ignorar 2/3 dela. Arredonde a RD do oponente para baixo. Normalmente, esta é a única maneira de obter este efeito; armaduras astrais geralmente não apresentam frestas.

O Plano Astral Distante

O plano distante é percebido de forma diferente por cada um, pois sua forma é moldada pelo subconsciente de quem entra. Muitos o veem como um microcosmo do universo — a escuridão do espaço pontuada por estrelas e galáxias (muito mais próximas do que parecem), cada uma representando um destino. Alguns o veem como o inverso — como se fossem seres microscópicos em uma sala de estar gigante, em uma colmeia ou em um arbusto. Independentemente disso, o tempo passa ali a 1/10 da taxa normal — um projetor que passa cinco horas se aventurando no plano distante retorna ao plano próximo apenas 30 minutos depois.

Alguns dos lugares e entidades do plano distante vêm diretamente da mente do personagem. Ele pode encontrar a si mesmo quando criança ou ser atacado por seu próprio medo na forma de um cão selvagem. Se *outro* psi estiver “por perto”, manifestações do subconsciente *dele* também podem surgir, o que pode ser bastante confuso. No entanto, muitos dos habitantes e construções ali são nativos, frequentemente criados e sustentados pela crença de milhões. Em algum lugar, loas vodus na forma de cobras gigantes entram e saem de um crânio aberto do tamanho de uma cidade. Em outro lugar, o Papai Noel comanda um exército de elfos em uma terra de inverno perpétuo. Anjos abundam, alguns benevolentes, outros

vingativos. O plano distante deve ser retratado como um lugar estranho e perturbador, onde respostas para muitas perguntas podem ser encontradas, mas sempre com riscos.

Ao contrário do plano próximo, o plano distante é remoto demais em relação ao nosso mundo para permitir que os projetores possam simplesmente retornar ao corpo. Sair exige o uso bem-sucedido da técnica psíquica Travessia Astral. Um fracasso significa esperar ou usar as regras de tentativas repetidas (pág. 6), totalizando 3 PF por tentativa repetida! Se a duração da projeção (veja *Viagem Astral*, págs. 48) acabar, o psi sofre 1d de dano imediatamente e mais 1d a cada cinco minutos até escapar ou morrer.

Distância e movimento no plano astral distante são completamente subjetivos. O Mestre deve definir quaisquer destinos e distâncias como estando a um certo número de “metros efetivos” ou “quilômetros efetivos” de distância, mesmo que as distâncias percorridas pareçam anos-luz ou centímetros. Considere quanto tempo a viagem levaria para uma pessoa comum, que se move a 180 metros por minuto se estiver correndo, ou cerca de 4,5 km/h se estiver caminhando. Lembre-se da dilatação do tempo — se uma viagem deve levar uma hora em tempo real, ela deve estar a cerca de 45 km efetivos de distância. Projetores habilidosos e aqueles com Celeridade Astral (pág. 46) farão a viagem em menos tempo, é claro.

Viagem Astral

28/36/48/56/68/80 pontos
para os níveis 1–6

Perícia: Viagem Astral (IQ/Difícil).

Concentrando-se por um certo tempo de ativação (veja tabela abaixo) e fazendo um teste de habilidade, você pode enviar sua mente para o plano astral próximo, formando ali um “corpo astral” que segue as regras de *O Plano Astral* (pág. 46). Isso deixa seu corpo físico inconsciente e indefeso até você retornar. Você não leva nenhum equipamento consigo. Pode se “vestir” como quiser, mas isso não oferece proteção.

Você pode permanecer no plano astral por uma duração (ou prazo) determinada (veja a tabela abaixo) antes de voltar automaticamente ao seu corpo. (Exceção: se você estiver no plano astral distante ou não puder retornar, você sofre 1d de dano imediatamente e novamente a cada cinco minutos.) Essa duração é sempre medida em tempo *real* — cada 10 minutos passados no plano astral distante contam como um minuto de uso efetivo. Depois de retornar, seu corpo precisa se reajustar — você não pode se projetar novamente por pelo menos cinco minutos.

No nível 6, você pode permanecer no astral indefinidamente, embora ainda precise dormir e seu corpo físico precise de comida e bebida. (Veja *Habilidades Adicionais para Projeção Astral*, pág. 49, para maneiras de contornar isso.) Você também pode retornar para o plano astral imediatamente, sem precisar esperar cinco minutos.

Nível	Tempo de Ativação	Duração
1	10 minutos	30 minutos
2	1 minuto	30 minutos
3	1 minuto	1 hora
4	4 segundos	1 hora
5	2 segundos	12 horas
6	1 segundo	Indefinidamente

Estatísticas: Insustanciabilidade (Ar Fantasma, +10%; Comunicação Material, +40%; Efeito Incômodo, Especialmente suscetível à estática psíquica e campos mentais, -5%; Prazo Máximo, 30 minutos, -25%; Projeção Astral, -10%; Projeção, -50%; Requer Preparo Imediato, 10 minutos, -45%) [16] + Invisibilidade (Acesso, Somente no plano astral, -30%; Desvantagem Temporária, Mudez com Somente Matéria, -22%; Projeção Astral, -10%; Somente Matéria, -10%) [12]. Traços Inerentes: Deslocamento Terrestre é igual a NH/2 e aparência é difusa e translúcida enquanto insustancial. Níveis posteriores apenas alteram Insustanciabilidade, reduzindo Requer Preparo Imediato para 1 minuto [24 + 12], depois reduzindo Prazo Máximo para 1 hora [36 + 12], depois substituem Requer Preparo Imediato por Gasto Adicional de Tempo 2 [44 + 12], depois reduzem Gasto Adicional de Tempo para 1 e Prazo Máximo para 12 horas [56 + 12], e depois removem Gasto Adicional de Tempo e Prazo Máximo [68 + 12].

Qualidades para Projeção Astral

Acessório Astral: Você tem um Equipamento Característico que pode levar consigo ao usar a Viagem Astral. Esta qualidade deve ser comprada separadamente para cada item, cujo peso em kg deve ser no máximo a BC.

Consciência Astral: Você está sempre subconscientemente ciente das barreiras astrais, mesmo quando está no mundo real. Você sabe automaticamente quando está em uma área de Gritaria (pág. 27), dentro de um campo psíquico expandido, etc.

Cordão Retrátil: Ao usar Camuflagem, você também pode esconder seu cordão prateado. Isso impede que outros saibam de onde você veio e permite que você se passe por um nativo.

Navegador Subjetivo: Você nunca se perde no plano astral *distante*, não importa quão estranho e tortuoso seja o caminho que você tenha que seguir. Isso é redundante se você tiver Noção Tridimensional do Espaço, mas não se você tiver apenas Senso de Direção.

Projeção de Quase-Morte: Você pode projetar-se astralmente quando estiver morrendo devido a um ferimento fatal (pág. MB423). Se você tiver Viagem Astral, poderá usá-la normalmente nessa circunstância, sem tempo de ativação ou teste de habilidade. Caso contrário, considere-se como tendo Viagem Astral 1 e um NH de IQ-6 (mais bônus por Talento), mas você *só* pode projetar-se enquanto estiver fatalmente ferido. Se você for estabilizado ou curado com sucesso, a duração da projeção termina imediatamente.

Relógio de Projeção: Você sempre sabe há quanto tempo está projetado e exatamente quanto tempo lhe resta no plano astral, com precisão de segundos. A dilatação temporal do plano distante nunca o desorienta. Isso é redundante se você tiver Noção Exata do Tempo.

Camuflador

Difícil

Predefinido: Viagem Astral-8; não pode exceder o NH em Viagem Astral.

Você pode mudar completamente sua aparência, embora seu tamanho aparente deva permanecer o mesmo (você não poderia se passar por um dragão gigante). Você pode usar isso em combinação com Comunicação Entre Mundos (abaixo) para parecer uma pessoa normal para quem está no mundo real, *ou* pode se tornar tão difuso que nem câmeras psíquicas especializadas conseguiriam capturá-lo. Seu cordão prateado permanece inalterado.

Comunicação Entre Mundos

Difícil

Predefinido: Viagem Astral-1; não pode exceder o NH em Viagem Astral.

Você pode se tornar temporariamente visível e audível para aqueles no mundo real.

*Cada pessoa percebe
o plano astral distante de
forma diferente.*

Na Garupa

Difícil

Predefinido: Viagem Astral-5; não pode exceder o NH em Viagem Astral.

Você pode levar outra pessoa com você. Ela deve ser voluntária e permanecer em contato com você enquanto você se concentra. Para cada penalidade adicional de -5 (que *pode* ser compensada), você pode levar mais uma pessoa. Se você parar de manter essa técnica, seus amigos na garupa retornam imediatamente ao corpo.

Quebra de Barreiras

Difícil

Predefinido: Viagem Astral-6; não pode exceder o NH em Viagem Astral.

Você pode enfraquecer a barreira entre o plano astral próximo e o mundo real. Pelo próximo minuto, você pode usar qualquer habilidade psíquica em alvos no mundo real, com -3 no NH. A penalidade de -3 se aplica ao NH das habilidades usadas (não ao seu NH em Viagem Astral) e não pode ser compensada.

Travessia Astral

Difícil

Predefinido: Viagem Astral-8; não pode exceder o NH em Viagem Astral.

Use esta técnica para cruzar entre os planos próximo e distante. A Travessia Astral é instantânea; você não precisa mantê-la a cada minuto enquanto estiver no plano distante.

Visão Astral

6/10/13 pontos para os níveis 1–3*

Perícia: Visão Astral (P/Difícil).

Você pode ver entidades no plano astral próximo mesmo quando estiver no mundo real. No entanto, você deve avisar o Mestre quando estiver usando esta habilidade, pois ela envolve projetar parcialmente seus olhos no plano astral, tornando-os vulneráveis a ataques de quaisquer habitantes astrais! Em todos os casos, use sua perícia (não sua Percepção) para perceber detalhes astrais. Qualquer característica que modifique testes de Visão (por exemplo, Visão Aguçada, Disopia) também se aplica à sua perícia.

Com Visão Astral 1, você pode olhar para o plano astral ou para o mundo real; fica cego para aquele que não estiver focando. O nível 2 permite que você veja detalhes vagos (-4 em testes de Visão) no plano secundário. No nível 3, você pode ver os dois simultaneamente sem penalidades.

* Por 4 pontos adicionais (custo fixo, não por nível), você também pode ouvir as entidades. Use sua perícia Visão Astral para captar sussurros, mas aplique os efeitos de qualquer característica que modifique testes de Audição (em vez de testes de Visão).

Estatísticas: Ver o Invisível (Astral; Completamente Exclusiva, -50%; Efeito Incômodo, Olhos vulneráveis enquanto usados, -5%; Projeção Astral, -10%) [6]. Níveis posteriores mudam Exclusiva para Parcialmente Exclusiva [10]; depois removem Exclusiva [13]. A habilidade para ouvir é Médio (Especializada, Astral, -50%; Projeção Astral, -10%) [4].

Penetrar Disfarce

Difícil

Predefinido: Visão Astral-5; não pode exceder o NH em Visão Astral.

Se você vencer uma Disputa Rápida entre sua técnica Penetrar Disfarce e a técnica Camuflador de um alvo (ou qualquer magia ou perícia usada para mudar sua aparência astral), você imediatamente verá através do disfarce.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA PROJEÇÃO ASTRAL

Com a permissão do Mestre, projetores podem aprender as seguintes características para aumentar a duração de sua jornada no plano astral. Nenhuma delas exige uma perícia; todas são consideradas complementos à habilidade Viagem Astral.

- Não Come nem Bebe (Projeção Astral, -10%; Somente ao projetar, -10%) [8]
- Não Dorme (Projeção Astral, -10%; Somente ao projetar, -10%) [16]

A seguinte característica não exige modificadores especiais para ser uma habilidade de Projeção Astral.

- Poder Protegido (Projeção Astral, -10%) [5]. Não exige perícia. Esta é uma habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para quem deseja desenvolver novas habilidades de Projeção Astral: Ataque Inato (tanto com Acesso, Somente no plano astral, ou com Cósmico e Alcance Transmundial); Canalização; Detectar; Médio; Possessão; e Ver o Invisível. Muitas características defensivas ou passivas também podem ser aplicadas; use Acesso, Somente no plano astral (-30%) se elas se aplicarem apenas ao seu corpo astral, ou Acesso, Somente ao projetar (-10%) se elas se aplicarem também ao seu corpo real.

PSICOCINESE

Habilidades que convertem energia mental em energia física pertencem ao poder Psicocinese (às vezes abreviado como “PC”). Telecinese, ou mover objetos com a mente, é de longe a habilidade PC mais conhecida — refletida abaixo na divisão entre habilidades de *Telecinese* e *Outras Habilidades* — mas todas as outras já fizeram parte da ficção popular em algum momento. Não há um apelido para psis psicocinéticos em geral, embora telecinéticos sejam “tecos” e pirocinéticos sejam “piros”.

Habilidades psicocinéticas podem ser usadas umas contra as outras, quando fizer sentido. Não resolva isso como uma Disputa Rápida entre perícias — apenas subtraia o poder do defensor (se ele passar no teste de habilidade) do poder do atacante. Por exemplo,

um teco com Segurar com TC 8 sendo afetado por Esmagamento TC 12 poderia usar sua TC para enfraquecer a força que atua em seus órgãos, reduzindo os efeitos para os de Esmagamento TC 4. Da mesma forma, se Bruno (Pirocinese 6) estiver sendo queimado por um psi com Pirocinese 4, ele não poderia fazer nada a respeito, mas seu amigo Kelvin (Criocinese 6) poderia anular completamente o ataque esfriando Bruno enquanto seu inimigo tenta aquecê-lo.

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação Psicocinese, -10%. Isso indica que fazem parte deste poder e que utilizam as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

TELECINESE

Telecinese, a capacidade de mover objetos com a mente, é uma habilidade psíquica *muito* comum na ficção. Também é uma das que muito parapsicólogos acreditam existir — embora a linha entre TC e Micro-PC (*Alteração de Probabilidade*, págs. 23–25) seja tênue. Em alguns cenários, essa categoria pode ser agrupada em uma única habilidade; veja *TC Unificada* (pág. 51) para mais informações.

Esmagamento TC

5 pontos/nível

Perícia: Esmagamento TC (IQ/Difícil).

Você pode esmagar os órgãos de alguém com um olhar penetrante. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia (aplicando os modificadores de longa distância) e a Vontade do alvo. Se vencer, o alvo sofre 1 ponto de dano para cada nível de Esmagamento TC; a RD não protegerá! Você pode causar menos dano, se preferir.

Em níveis mais altos, o Mestre pode querer usar *Modificando Dados + Acréscimos* (pág. MB269) para converter dano em dados. Por exemplo, Esmagamento TC 12 causaria 3d+1 de dano.

Estatísticas: Ataque por Contusão 1 ponto (Assinatura Inexistente, +20%; Baseado em IQ, +20%; Efeito Incômodo, Deve encarar fixamente e diretamente o alvo, -5%; Imprecisão 3, +200%; Psicocinese, -10%; Variável, +5%) [5/nível].

Compressão Cerebral

Difícil

Predefinido: Esmagamento TC-10; não pode exceder o NH em Esmagamento TC.

Você pode tentar comprimir o cérebro de alguém, causando ataques de epilepsia e crises se insistir o bastante. Faça o teste de ataque normalmente, exceto que você causa *metade do dano* (sem multiplicador de ferimento), devido à necessidade de maior precisão. Assim que o alvo receba dano maior que PV/2 deste ataque, seja de uma só vez ou em vários turnos, ele tem um ataque de epilepsia (pág. MB429) até que volte a estar em PV/2 ou mais!

Compressão de Garganta

Difícil

Predefinido: Esmagamento TC-10; não pode exceder o NH em Esmagamento TC.

Assim como na Compressão Cerebral, acima, mas você mira a garganta. Dano suficiente causa asfixia (pág. MB428) na vítima em vez de ataque de epilepsia. Pode facilmente sufocar uma pessoa até a morte — cuidado!

Levitação

14 pontos para o nível 1, mais 2 pontos para cada nível adicional

Perícia: Levitação (IQ/Difícil).

Você pode se erguer e voar! Seu Deslocamento aéreo é igual ao seu nível de Levitação. A Levitação exige um segundo de concentração e um teste de habilidade para decolar, e outro por minuto para manter o voo. Se fracassar em um teste de manutenção por 5 ou mais, cai como uma pedra. Fracassos menores dão a você 2d segundos para achar um lugar seguro para pousar. Ao nadar, você pode “voar” em vez disso, com metade do Deslocamento.

Estatísticas: Voo (Exige Teste de IQ, -10%; Lento, -45%; Psicocinese, -10%) [14]. Níveis posteriores adicional Deslocamento aéreo +1 (Índice de Estabilidade 4, +10%; Psicocinese, -10%) [+2/nível]. Índice de Estabilidade é baseado na ampliação em *Transhuman Space: Changing Times* (pág. 34) e na estatística Índice de Estabilidade dos veículos (pág. MB466); custa +5% por +2 IE.

Arranque Rápido

Difícil

Predefinido: Levitação-4; não pode exceder o NH em Levitação.

Você pode ativar Levitação como uma ação livre, mesmo no turno de outra pessoa. Use esta técnica quando precisar voar em resposta a uma ameaça surpresa.

Projétil TC

5 pontos/nível

Perícia: Projétil TC (IQ/Difícil).

Você pode pegar pedrinhas próximas e arremessá-las com a velocidade de balas, tudo em uma única ação treinada. Esta habilidade só funciona se houver objetos pequenos por perto, do tamanho e formato de uma pedrinha. Use uma manobra Atacar e faça um teste de habilidade, com todos os modificadores normais para um ataque à distância. Observe que este *não* é um ataque silencioso — a pedra quebra a barreira do som enquanto voa.

Ataques Inatos e Dados Parciais

Em *GURPS*, o valor de um Ataque Inato que causa dados de dano parciais (veja pág. MB43 para detalhes) é calculado da seguinte forma.

1. Descubra quantos níveis efetivos do Ataque Inato estão sendo comprados (por exemplo, um ataque 3d-2 equivale a comprar 2,4 níveis).
2. Multiplique o custo por nível do Ataque Inato pelo número efetivo de níveis.
3. Arredonde o custo para cima até o ponto inteiro mais próximo.
4. Aplique o valor líquido de todos os modificadores.
5. Arredonde o custo para cima (novamente) até o ponto inteiro mais próximo.

As descrições neste livro pulam intencionalmente a etapa 3. O motivo é a simplicidade: conforme um psi compra vários níveis de uma habilidade, o custo por nível será, em média, igual aos valores fornecidos aqui. Embora certas construções possam variar em relação aos custos oficiais em um ou dois pontos, os valores, na verdade, variariam muito mais se arredondássemos duas vezes!

Exemplo: Cada nível de Projétil TC é baseado em Ataque Perfurante 1d-1, o que equivale a 0,7 níveis de Ataque Perfurante. A 5 pontos/nível, isso dá 3,5 pontos, que deveriam ser arredondados para 4. O modificador líquido de +40% resultam em 5,6 pontos, o que arredonda para um custo final de 6 pontos/nível. Portanto, pode parecer que Projétil TC está subvalorizada em 1 ponto. No entanto, um teco com Projétil TC 8 (Ataque Perfurante 8d-8) deve pagar (5 × 5,6 = 28) pontos, mais +40% em modificadores, para um total de 40 pontos. Isso mostra que 5 pontos/nível é o valor mais preciso para Projétil TC — se o preço fosse de 6 pontos/nível, esse teco teria pago 48 pontos por uma habilidade de 40 pontos!

O dano é de 1d-1 pa por nível de Projétil TC; você pode causar menos dano se desejar. Outros atributos são Prec 3, Distância 500/2.000, CdT 1, Rco 1.

Os Mestres podem desejar definir um nível máximo de poder para esta vantagem. Alternativamente, as regras para *Controle de Armas* (**GURPS Poderes**, pág. 138) podem ser aplicadas.

Estatísticas: Ataque Perfurante 1d-1 (1/2D Ampliado ×50, +20%; Max Ampliado ×20, +15%; Ambiental, Pedrinhas ou equivalente, -10%; Baseado em IQ, +20%; Psicocinese, -10%; Variável, +5%) [5/nível].

Extremidade Afiada

Difícil

Predefinido: Projétil TC-5; não pode exceder o NH em Projétil TC.

Você inclina a pedra de forma que a extremidade mais fina atinja primeiro, para maior penetração de armadura. O ataque recebe um divisor de armadura de (2). Não pode ser combinado com Extremidade Lisa.

Extremidade Lisa

Difícil

Predefinido: Projétil TC-2; não pode exceder o NH em Projétil TC.

Você atinge seu alvo propositalmente com a extremidade lisa da pedra, para um canal de ferimento maior. O ataque causa dano pa+ em vez de pa. Não pode ser combinado com Extremidade Afiada.

Fogo Contínuo

Difícil

Predefinido: Projétil TC-7; não pode exceder o NH em Projétil TC.

Você joga um punhado de pedras em vez de uma — seu ataque tem CdT 7 (adicionando +1 ao NH efetivo).

Silenciador

Difícil

Predefinido: Projétil TC-2; não pode exceder o NH em Projétil TC.

A pedra não rompe a barreira do som ao atingi-la, resultando em um ataque relativamente silencioso. Em um jogo semirrealista, isso deve reduzir o dano para 1d-2 por nível (a critério do Mestre).

Segurar com TC

7 pontos/nível*

Perícia: Segurar com TC (IQ/Difícil).

Você pode pegar objetos e movê-los à distância. Isso exige concentração constante. Você pode manipular qualquer coisa que possa ver como se tivesse um par de mãos distante com ST igual ao seu nível de Segurar com TC. Você não pode segurar a si mesmo; use Levitação (pág. 50) para isso. Depois de segurar algo, você pode levantá-lo (veja *Base de Carga*, pág. MB15) e movê-lo, com Deslocamento igual ao seu nível de Segurar com TC, modificado pela carga. Você também pode *usar* o objeto — armas podem ser empunhadas, pedras podem ser arremessadas, etc. Você não pode atingir alguém com Segurar com TC diretamente, mas pode segurar qualquer objeto leve (entre BC/10 e BC kg) e usá-lo para “bater” e causar dano GdP por contusão.

Faça um teste de habilidade para usar Segurar com TC sempre que pegar algo, movê-lo, usá-lo, etc. Se você conhece uma perícia apropriada (por exemplo, Judô para segurar alguém, Briga para desferir socos em alguém, Mangual para empunhar uma corrente), você pode substituir o teste de habilidade por um teste nessa perícia baseado em IQ, se for melhor. Quando você usar Segurar com TC em um inimigo, ele se defende como se estivesse contra um oponente invisível (pág. MB394). Inimigos atacados com uma arma empunhada por TC podem se defender normalmente.

* Segurar com TC (Curta Distância) é uma variante mais fraca que tem uma distância máxima de 20 metros e custa 4 pontos/nível. Você não pode segurar ou afetar nada mais distante (embora possa pegar algo próximo e *arremessá-lo* para além dessa distância); caso contrário, usa as regras acima.

TC Unificada

Telecinese pode ser cara para o psi que quer ser capaz de fazer tudo. O que algumas pessoas pensam ser uma única habilidade, na verdade, abrange quatro, com um custo mínimo de 31 pontos para conhecer todas elas.

As regras de *Habilidades Alternativas* (**GURPS Poderes**, pág. 11) podem reduzir significativamente esse custo. Obviamente, todas as quatro habilidades de Telecinese se qualificam, o que significa que o teco só precisa pagar o preço integral pela mais cara.

Aqueles dispostos a sacrificar a personalização pela simplicidade, no entanto, podem usar a habilidade a seguir — essencialmente um pacote pré-gerado de habilidades alternativas. (As estatísticas foram omitidas intencionalmente, pois são idênticas às habilidades do texto, com exceção de Levitação, que adiciona “Uso Total” de **GURPS Poderes**, pág. 50.) Observe que a perícia psíquica é uma IQ/Muito Difícil, pois abrange essencialmente quatro “especializações” distintas. Tenha cuidado antes de decidir combinar outras perícias como esta — só faz sentido quando elas são *muito* intimamente relacionadas.

Controle Telecinético

8 pontos/nível

Perícia: Controle Telecinético (IQ/Muito Difícil)

Você é um mestre da telecinese. Você pode usar sua TC *tanto* para segurar objetos (como Segurar com TC), *quanto* para esmagar órgãos (como Esmagamento TC) *ou* arremessar pequenos objetos (como Projétil TC), mas apenas para um uso de cada vez. Use seu nível de Controle Telecinético como seu nível de Segurar com TC e *um terço* do seu nível de Controle Telecinético (arredondado para baixo) como seus níveis de Projétil TC e Esmagamento TC.

A partir do nível 6, você também pode se levantar e voar, como em Levitação. Isso leva *dois* segundos de concentração e um teste de habilidade. Seu Deslocamento aéreo é igual a (seu nível de Controle Telecinético-5). Concentrar toda a sua energia TC em voo é complicado; enquanto levita, você não pode fazer nada além de voar (por exemplo, não pode Avançar e Atacar) e não tem defesas ativas se for atacado.

As técnicas psíquicas são as mesmas das habilidades separadas, exceto que Arranque Rápido (Levitação) tem como valor predefinido o NH-6. (Isso se deve ao segundo adicional de atraso presente em habilidades alternativas que não são ataques.)

Estatísticas: Telecinese (Alcance Ampliado, LDV, +70%; Baseado em IQ, +20%; Exige Teste de IQ, -10%; Incapaz de Afetar a Si Mesmo, -20%; Incapaz de Bater, -10%; Psicocinese, -10%) [7/nível]. Curta Distância reduz o Alcance Ampliado para x2 [4/nível].

Segurar Coletivo

Difícil

Predefinido: Segurar com TC-7; não pode exceder o NH em Segurar com TC.

Você pode segurar vários objetos de uma só vez, desde que todos estejam contidos em uma área com raio de 2 metros. Para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado), dobre esse raio, cumulativamente. Todo o peso do que você escolher segurar conta contra você. Se exceder sua BCx8, você terá que deixar parte para trás. Os objetos devem ser todos movidos juntos, arremessados juntos, etc., como se fossem um único item, ou você pode escolher afetar um item de cada vez (enquanto os outros permanecem imóveis).

OUTRAS HABILIDADES

Psicocinéticos podem aprender a fazer mais do que apenas mover objetos. O controle da energia cinética permite a uma pessoa alterar temperaturas e roubar o impulso de ataques atecibidos.

Criocinese

13 pontos/nível

Perícia: Criocinese (Vont/Difícil).

Você pode reduzir temperaturas, tanto em uma área quanto dentro de um alvo. Cada uso exige um teste de habilidade, e você pode afetar qualquer coisa que consiga ver. Aplique modificadores de longa distância para alvos distantes.

Ao afetar uma área (o que leva *dois* segundos de concentração), você pode reduzir a temperatura em 10° por nível, em uma área com raio de até oito metros. A mudança ocorre a uma taxa de (nível)° por segundo, ao longo de 10 segundos. Aqueles dentro da área não sofrem dano direto, mas devem lidar com os efeitos do *Frio* (pág. MB433).

Ao afetar um único alvo, ele resiste com Vontade (objetos inanimados resistem com HT). Um fracasso significa que o alvo sofre 1 ponto de dano por nível; a RD não protege contra isso! Você pode escolher o tipo de dano que o alvo sofre: *Congelamento* é dano de PF; os PF perdidos não podem ser recuperados até que o alvo esteja em um ambiente quente. *Ulceração causada pelo frio* é dano de PV (especificamente, dano por queimadura, mas de frio extremo); se desejar, você pode direcioná-lo para um ponto de impacto *exterior* específico (por exemplo, “braço esquerdo” é válido, mas “órgãos vitais” não).

Os Mestres podem querer converter esse dano em dados, como em Esmagamento TC (pág. 50).

Estatísticas: Controle Térmico 1 (Alcance Ampliado, LDV, +70%; Aplica Modificadores de Longa Distância, -5%; Efeito de Área, 8 metros, + 100%; Exige Teste de Vont, -5%; Frio, -50%; Psicocinese, -10%) [10/nível] + Ataque por Queimadura 1 ponto (Assinatura Inexistente, +20%; Efeito Seletivo, +20%; Imprecisão 3, +200%; Psicocinese, -10%; Sem Efeito Incendiário, -10%; Variável, +5%) [1/nível]* + Ataque por Fadiga 1 ponto (Assinatura Inexistente, +20%; Imprecisão 3, +200%; Perigo, Congelamento, +20%; Psicocinese, -10%; Variável, +5%) [2/nível]*.

* Habilidades Alternativas (custo x1/5) para o Controle Térmico.

Diversão ao Segurar com TC

Poucas habilidades são tão versáteis quanto Segurar com TC (págs. 51–52). Aqui está apenas uma pequena amostra do que você pode fazer com ela!

- Puxar os pinos das granadas do seu inimigo.
- Usar suas *próprias* granadas como armas de contato.
- Esvaziar o pneu de alguém.
- Acionar um alarme de incêndio.
- Abrir a porta trancada de um carro— ou *qualquer* fechadura manual que você possa ver.
- Amarrar juntos os cadarços do inimigo.
- Acionar uma armadilha a uma distância segura.
- Desligar um carro em movimento— ou engatar a ré.
- Soltar um cachorro.
- Posicionar um gancho de escalada com segurança e silenciosamente.
- Puxar brasas do fogo para uso ofensivo.
- Dirigir um carro do banco de trás... ou do teto.

Área Expandida

Difícil

Predefinido: Criocinese-5; não pode exceder o NH em Criocinese.

Ao afetar uma área, isso dobra a cobertura para um raio de 16 metros. Alternativamente, em vez de causar dano a um único alvo, você pode afetar *todos* em um raio de 2 metros. Faça o teste de habilidade uma única vez; eles resistem separadamente.

Danos Neural

Difícil

Predefinido: Criocinese-8; não pode exceder o NH em Criocinese.

Você pode atingir a coluna vertebral e o sistema nervoso para causar dano. Seu ataque causa metade do dano, mas se a vítima sofrer dano cumulativo maior que 2/3 de seus PV ou PF (conforme o dano que você está causando), ela sofre *paralisia* até se curar o suficiente para que o dano fique abaixo desse limite.

Escudo PC

4 pontos/nível

Perícia: Escudo PC (IQ/Difícil).

Você pode resistir ou desviar psicocineticamente de ataques físicos. Isso afeta armas, socos e objetos (incluindo aqueles segurados com Segurar com TC ou arremessados por Projétil TC), mas não tem efeito sobre energia (ex.: fogo, eletricidade) ou ataques puramente mentais. Toda vez que você for atingido por um ataque físico, faça um teste de habilidade. Um sucesso concede RD igual ao seu nível de Escudo PC. Em uma situação em que você esteja sob “ataque” constante (por exemplo, preso em uma tempestade de granizo violenta), faça o teste uma vez por minuto. Esta é uma habilidade passiva.

Estatísticas: Resistência a Dano (Campo de Força, +20%; Exige Teste de IQ, -10%; Limitada, Física, -20%; Psicocinese, -10%) [4/nível].

Expansão

Difícil

Predefinido: Escudo PC-5; não pode exceder o NH em Escudo PC.

Você pode usar sua habilidade para proteger outros, embora isso reduza o nível efetivo de seu escudo *pela metade* (arredondado para baixo). Um sucesso expande sua cobertura para um raio de 2 metros por um minuto. Dobre esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso de seu teste de habilidade (modificado).

Supressão

Difícil

Predefinido: Escudo PC-5; não pode exceder o NH em Escudo PC.

Seu nível efetivo de escudo é *reduzido pela metade*, mas ele também concede sua RD contra dano de Ataques Inatos que usam Cósmico ou Imprecação, desde que envolvam algum tipo de dano físico. Isso inclui Esmagamento TC (pág. 50) e Intraportação (pág. 66). Se você combinar esta técnica com Expansão (acima), o nível efetivo de seu escudo é reduzido a um quarto. Sempre arredonde para baixo.

Pirocinese

14 pontos/nível

Perícia: Pirocinese (Vont/Difícil).

Você pode elevar a temperaturas, seja em uma área ou dentro de um alvo. Cada uso exige um teste de habilidade, e você pode afetar qualquer coisa que consiga ver. Aplique modificadores de longa distância para alvos distantes.

Ao afetar uma área (o que leva *dois* segundos de concentração), você pode aumentar a temperatura em 10° por nível,

em uma área com raio de até oito metros. A mudança ocorre a uma taxa de (nível)° por segundo, ao longo de 10 segundos. Aqueles dentro da área não sofrem dano direto, mas precisam lidar com os efeitos do calor (pág. MB429).

Ao afetar um único alvo, ele resiste com Vontade (objetos inanimados resistem com HT). Um fracasso significa que o alvo sofre um de dois tipos de dano (à sua escolha): *Insolação* causa 1 ponto de dano em PF por nível; os PF perdidos não podem ser recuperados sem um ambiente fresco, e líquidos para beber. A *Combustão Espontânea* causa dois pontos de dano por queimadura (PV) por nível; além disso, trate a classe de inflamabilidade (*Queimando Objetos*, pág. MB430) do alvo como um nível acima do que realmente é! A RD não protege contra nenhum dos tipos de dano. A critério do Mestre, esse dano pode ser convertido em dados, como em Esmagamento TC (pág. 50).

Estatísticas: Controle Térmico 1 (Alcance Ampliado, LDV, +70%; Calor, -50%; Efeito de Área, 8 metros, + 100%; Exige Teste de Vont, -5%; Psicocinese, -10%; Recebe Modificadores de Longa Distância, -5%) [10/nível] + Ataque por Queimadura 2 pontos (Assinatura Inexistente, +20%; Imprecação 3, +200%; Incendiário, +10%; Psicocinese, -10%; Variável, +5%) [2/nível]* + Ataque por Fadiga 1 ponto (Assinatura Inexistente, +20%; Imprecação 3, +200%; Perigo, Calor, +20%; Psicocinese, -10%; Variável, +5%) [2/nível]*.

* Habilidades Alternativas (custo $\times 1/5$) para o Controle Térmico.

Área Expandida

Difícil

Predefinido: Pirocinese-5; não pode exceder o NH em Pirocinese.

Como a técnica de mesmo nome em Criocinese (pág. 52).

Qualidades para Psicocinese

Aderência de Lagartixa: Em situações de estresse, você exerce uma leve força de atração com as mãos, aumentando sua capacidade de apertar. Isso lhe concede +1 em testes de Escalada e ST para evitar quedas ou se segurar durante uma queda.

Aerocinese: Você pode criar e direcionar uma brisa leve nas proximidades. Útil para chamar a atenção ou manter-se contra o vento da caça, e concede +1 para resistir a ataques com gás enquanto você os vir chegando.

Amarração TC: Você tem um vínculo especial intransferível com um único equipamento cujo peso não seja maior que sua BC (ou sua BC de Segurar com TC, se for melhor). Se este item estiver “solto” e dentro de dois metros, você pode trazê-lo para sua mão, preparado, com uma única manobra de Preparar. Isso evita a necessidade de testes de DX, manobras de Mudança de Posição e ficar parado enquanto o segura (veja *Preparando Armas e Outros Equipamentos*, pág. MB382). Um item “solto” não está em posse de ninguém — por exemplo, caindo no chão, pendurado em um suporte de parede, sendo jogado para você por um amigo, etc. Se você tiver Sacar Rápido para o item vinculado, você pode fazer um teste com -4 para prepará-lo *instantaneamente*, mas um fracasso significa que ele é arremessado 1d metros em uma direção aleatória!

Fagulha: Você pode aquecer seu dedo o suficiente para acender um cigarro. Isso causa 1 ponto de dano por queimadura em qualquer objeto, uma única vez por objeto.

Fator Congelante: Você pode condensar o vapor d'água no ar em um cubo de gelo do tamanho da palma da mão (adequado para uso com o Projétil TC) ou resfriar uma bebida (ou objeto de tamanho similar) como se tivesse passado 15 minutos no congelador. Qualquer um dos usos leva 2d segundos.

Guarda-Chuva: Você pode se proteger da chuva, neve, etc., como se estivesse carregando um guarda-chuva.

Hidrocinese: Você pode usar Segurar com TC em líquidos como se fossem objetos sólidos, sem precisar de um recipiente.

Lâmina Forte: Você pode reforçar psicocineticamente qualquer arma que estiver segurando. Suas armas de combate corpo a corpo são consideradas um nível de qualidade superior para propósitos de *Aparando Armas Pesadas* (pág. MB376) e têm +2 em qualquer teste de HT para evitar quebrar se danificadas (veja *Dano a Objetos*, pág. MB483), enquanto você as estiver segurando.

TC em Pequena Escala: Você pode mover objetos muito pequenos com muita leveza — por exemplo, não consegue pegar uma caneta, mas pode empurrá-la para fazê-la rolar. Pode girar uma roda psíquica, manipular chamas de velas para fazê-las dançar e aumentar ou diminuir, e assim por diante. Qualquer uso desse tipo exige concentração constante e um teste de IQ (mais bônus por Talento). Se você posteriormente comprar a habilidade Segurar com TC, o Mestre pode permitir que você “reutilize” o ponto desta qualidade nela.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA PSICOCINESE

As seguintes características não requerem modificadores especiais para serem habilidades de Psicocinese.

- Caminhar no Ar (Psicocinese, -10%) [18]. Não exige perícia.
- Caminhar sobre Líquidos (Psicocinese, -10%) [14]. Não exige perícia.
- Poder Protegido (Psicocinese, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Super Salto (Psicocinese, -10%) [9/nível]. Não exige perícia; use a perícia Salto para controle.

• ST Adicional sem PV (Psicocinese -10%) [7,2/nível]. Não exige perícia; habilidade passiva. Trata-se de “telecinese de alcance tátil” que amplia a ST existente do usuário.

• Tolerância à Temperatura (Psicocinese, -10%) [0,9/nível]. Não exige perícia; habilidade passiva. Representa um uso reflexivo e defensivo da Criocinese ou Pirocinese.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Psicocinese: Aderência; Ataque Inato; Controle Térmico; Deslocamento Ampliado (Ar); Queda de Gato (com Queda Suave); Resistência a Dano; Retenção (com Inquebrável); Sentido de Vibração (com Sentido de Percepção); Telecinese; e Voo.

TELEPATIA

Telepatia é talvez a habilidade psíquica mais comum encontrada na ficção moderna, e é o que a maioria das pessoas pensa quando ouve “psiquismo”. Este poder abrange qualquer tipo de interação direta entre mentes, desde a comunicação casual até a dominação total. É o maior poder, com as habilidades mais variadas.

A maioria das habilidades de Telepatia só pode ser usada em um alvo que você possa ver, alguém que você tenha “travado” com um sentido como Televarredura, ou alguém com quem você tenha feito contato via Diapsiquia (ou seja, você enviou um pensamento a ele e ele não o silenciou). Alternativamente, se você puder ouvir o alvo, ou se souber sua localização *exata* (seu hexágono, em combate avançado), você pode usar Telepatia com -5 no NH. As exceções são Diapsiquia e as habilidades em *Sentido e Defesa* (págs. 62–64), que podem ser usadas “às cegas”.

Observe que, a menos que seja especificamente declarado que se restringe a humanos, as habilidades telepáticas funcionam em animais, alienígenas, etc. É claro que, sem ampliações especiais ou técnicas psíquicas, um humano psi não entenderá sua linguagem ou mesmo seus conceitos. Ainda assim, pode ser útil para comunicar emoções e impulsos básicos. Em alguns cenários, essa habilidade é restrita a um novo poder, Telepatia Animal (págs. 75–76) — nesse caso, adicione “Racial, -20%” a todas as vantagens de Telepatia apropriadas.

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação de Telepatia, -10%. Isso indica que fazem parte deste poder e que utilizam as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Uma vidente com memória ruim. Vai entender.

— Allison Dubois,
Medium: A Paranormal

COMUNICAÇÃO

Essas habilidades permitem a transmissão de conteúdo (em qualquer direção) entre duas mentes. Elas não conferem ao psi nenhuma influência mental sobre o receptor — para isso, veja as habilidades em Controle (págs. 57–61).

Catapsiquia (Recepção Telepática)

21/36/42/45/60/75 pontos para os níveis 1–6*

Perícia: Catapsiquia (IQ/Difícil).

Você pode ler os pensamentos de outra pessoa — e sondar ainda mais suas memórias e subconsciente. Para usar essa habilidade, você deve vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo. Ele não precisa resistir se estiver ciente da sua presença e quiser se comunicar com você. Ele também tem a opção de permitir que você ouça apenas os pensamentos que ele “projeta” em você, mantendo o direito de resistir à leitura de seus pensamentos ou memórias superficiais. Da mesma forma, ele pode optar por permitir que você leia seus pensamentos superficiais enquanto resiste às tentativas de ler suas memórias.

Se o alvo resistir, suas penalidades por tentativas repetidas (pág. 6) — mas não o custo de PF — serão *triplicadas* se você tentar novamente em até cinco minutos, e *dobradas* se tentar novamente em até uma hora. Uma falha crítica significa que você não poderá entrar na mente do alvo por 24 horas, a menos que use a técnica psíquica Nova Abordagem.

Se vencer, você estará dentro da cabeça dele e poderá ouvir seus pensamentos superficiais, incluindo quaisquer conversas telepáticas em que ele esteja envolvido. Isso não é muito útil se você não entender o idioma materno dele! Se conseguir, isso lhe dará +4 em Detecção de Mentiras, Adivinhação e Psicologia contra o alvo. (Este bônus não é cumulativo com a habilidade Percepção de Emoções.) Você também recebe +4 para detectar um impostor e +2 em outros testes onde saber o que o alvo está pensando seria útil (por exemplo, Táticas, Testes de Influência). Isso também reduz suas penalidades de defesa contra fintas e Ataques Enganosos em -1. Você pode permanecer na mente dele pelo tempo que quiser. Você só precisa refazer o teste se a penalidade pela distância piorar.

Uma vez lá dentro, você pode investigar mais a fundo. Isso leva um segundo e exige outra Disputa Rápida. Se vencer, você pode obter uma resposta honesta para *qualquer* pergunta da mente do alvo (embora isso não ajude se ele não souber a informação que você busca). Se ele resistir, veja acima. Você só sofre penalidades por tentativa repetida se fizer a mesma pergunta (ou uma muito semelhante).

Você deve fazer contato pele a pele com o alvo no nível 1. No nível 2, qualquer toque serve. O nível 3 pode ser usado à distância, com uma penalidade de -1 por metro de distância do alvo (para todos os usos da perícia). Isso muda para penalidades normais de distância (pág. MB550) no nível 4, modificadores de longa distância (pág. MB241) no nível 5, e nenhuma penalidade pela distância no nível 6.

Observe que a Catapsiquia pode ser usada para detectar outros psis na mente do alvo (veja *Dentro de Uma Mente Lotada*, pág. 12) e — em conjunto com a Percepção Psíquica (pág. 43) ou a

Percepção Telepática (pág. 63) — pode bisbilhotar (pág. 12) uma conversa telepática.

* A variante Catapsiquia (Rasa) custa 9/18/24/27/42/57 pontos para os níveis 1 a 6. Ela permite que você leia os pensamentos superficiais do alvo, mas não que investigue mais profundamente.

Estatísticas: Leitura da Mente (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Telepatia, -10%) [9] + Sonda Mental (Agente de Contato, -30%; Telepatia, -10%) [12]. Níveis posteriores removem Agente de Contato (das duas) [18 + 18], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 (para Leitura da Mente) [24 + 18], depois removem Distância Encurtada (da Leitura da Mente) [27 + 18], depois adicionam Distância Prolongada 1 (na Leitura da Mente) [42 + 18], e depois atualizam Distância Prolongada para 2 (em Leitura da Mente) [57 + 18]. A variante Leitura da Mente (Rasa) remove Sonda Mental [varia].

Multiplicidade

Difícil

Predefinido: Catapsiquia-5; não pode exceder o NH em Catapsiquia.

Você pode ler mentes adicionais sem sair daquela em que está. Isso implica em uma penalidade adicional de -1 (que não pode ser compensada) para cada pessoa que você já estiver lendo (por exemplo, um total de perícia-6 para ler uma segunda mente, perícia-7 para ler uma terceira, etc.)

Nova Abordagem

Difícil

Predefinido: Catapsiquia-5; não pode exceder o NH em Catapsiquia.

Mesmo após uma falha crítica, você pode tentar usar Catapsiquia no alvo dentro de 24 horas, mas esse teste tem uma penalidade adicional de -2 (que não pode ser compensada) para cada falha crítica contra o alvo nas últimas 24 horas.

Sonda Profunda

Difícil

Predefinido: Catapsiquia-8; não pode exceder o NH em Catapsiquia.

Você pode usar esta técnica quando já estiver dentro da mente do alvo. Se for bem-sucedida, qualquer tentativa de sondar as memórias dele no minuto seguinte *não terá resistência*. Você só precisa obter sucesso no seu teste de habilidade para obter a resposta.

Universal

Difícil

Predefinido: Catapsiquia-5; não pode exceder o NH em Catapsiquia.

Os pensamentos do alvo são traduzidos automaticamente para um idioma que você possa entender. Se você estiver tendo uma conversa bidirecional, esta técnica psíquica afeta *ambas* as direções da comunicação — você não precisa usar Universal (Catapsiquia) e Universal (Diapsiquia) ao mesmo tempo.

Diapsiquia (Transmissão Telepática)

9/18/21/24/27/42 pontos para os níveis 1–6

Perícia: Diapsiquia (IQ/Difícil).

Você pode projetar seus pensamentos na mente de outra pessoa. Faça um teste de habilidade, com a penalidade da distância até o alvo, para fazê-lo. Esta é uma das poucas habilidades de Telepatia que você pode usar “às cegas”; se você não puder ver o alvo, seu teste de habilidade sofre -1 para familiares, amantes ou amigos próximos; -3 para amigos casuais e conhecidos; e -5 para alguém que você conheceu apenas brevemente.

Se for bem-sucedido, o alvo ouvirá sua voz na mente dele. Se o alvo não quiser ouvir você, ele pode silenciar sua voz ao nível de um sussurro; isso não exige um teste e é uma ação livre. Caso contrário, você pode usar outras habilidades de Telepatia nele; a mais comum é usar Catapsiquia para que vocês possam ter uma conversa

Dialogopsiquia

Em alguns cenários, telepatas podem se comunicar com outras pessoas, mas não têm a capacidade de ler mentes além de manter uma conversa bidirecional. Esta habilidade especial de Telepatia reflete isso. Dependendo do jogo, ela pode representar uma versão mais útil da Diapsiquia (pág. 55), substituir completamente a Catapsiquia (pág. 54–55) e a Diapsiquia, ser mais uma opção que os psis podem usar, ou simplesmente não existir.

Dialogopsiquia

18/30/39/45/63/93 pontos para os níveis 1–6

Perícia: Diapsiquia (IQ/Difícil).

Você pode manter uma conversa bidirecional com outra pessoa. Faça um teste de habilidade usando os modificadores de Diapsiquia. Se for bem-sucedido, o alvo ouve sua voz e pode responder imediatamente. Se ele não quiser falar com você, é uma ação livre para ele silenciar sua voz ao nível de um sussurro. Você pode manter uma conexão com o alvo pelo tempo que desejar. Normalmente, não são necessários testes adicionais, a menos que a penalidade pela distância piore.

Para conversar com vários contatos, use a técnica psíquica Multiplicidade (ao lado). Se precisar enviar um pensamento para todos de uma vez, faça o teste com -1 por pessoa.

A Distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).

Estatísticas: Leitura da Mente (Acesso, Somente pensamentos projetados, -20%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Interligação, +10%; Telecomunicação, -20%; Telepatia, -10%) [6] + Diapsiquia (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Interligação, +10%; Telepatia, -10%) [12]. Níveis posteriores removem Agente de Contato (de ambos) [9 + 21], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 (em Leitura da Mente) e 2 (em Diapsiquia) [15 + 24], depois removem Distância Encurtada (da Leitura da Mente) e a reduzem para 1 (da Diapsiquia) [18 + 27], depois adicionam Distância Prolongada 1 (para Leitura da Mente) e removem Distância Encurtada (da Diapsiquia) [33 + 30], e depois atualizam Distância Prolongada para 2 (para Leitura da Mente) e adicionam Distância Prolongada 1 (para Diapsiquia) [48 + 45].

Técnicas Psíquicas

Usuários do Dialogopsiquia têm acesso às técnicas psíquicas Comunhão Total, Enviar Sentidos, Seguro, Transmissão Aberta, e Universal (todas da Diapsiquia), e à técnica psíquica Multiplicidade (da Catapsiquia).

bidirecional. Você não precisa fazer outro teste para manter a conexão com este alvo, a menos que a penalidade pela distância piore.

Você pode enviar imagens mentais com aproximadamente a mesma velocidade e precisão como se estivesse desenhando você mesmo; use a técnica psíquica Enviar Sentidos para obter imagens melhores. Ao usar Multiplicidade (Catapsiquia) para manter contato com várias pessoas ao mesmo tempo, você pode enviar o mesmo pensamento para vários contatos simultaneamente, com uma penalidade de -1 por contato.

A distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).



Estatísticas: Diapsiquia (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Telepatia, -10%) [9]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [18], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 2 [21], depois reduzem Distância Encurtada para 1 [24], depois removem Distância Encurtada [27], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [42].

Comunhão Total

Difícil

Predefinido: Diapsiquia-2; não pode exceder o NH em Diapsiquia.

Você pode abrir sua mente para a pessoa do outro lado da linha. Isso permite que você envie informações 10 vezes mais rápido do que falando ou desenhando. No entanto, você não pode mentir em comunhão total, e se a outra pessoa usar uma habilidade mental em você, você não tem direito a nenhum teste de resistência! Esta técnica é frequentemente combinada com Seguro.

Enviar Sentidos

Difícil

Predefinido: Diapsiquia-4; não pode exceder o NH em Diapsiquia.

Você pode enviar imagens totalmente precisas da sua mente (ou de qualquer coisa que você possa ver) em um segundo. Por um adicional de -4 (que pode ser compensado), você também pode enviar sons, odores, toques e sabores.

Seguro

Difícil

Predefinido: Diapsiquia-2; não pode exceder o NH em Diapsiquia.

Você “criptografa” seus pensamentos a caminho do destinatário. Qualquer um que conseguir bisbilhotar (pág. 12) precisa vencer uma *segunda* Disputa Rápida com você para entendê-los. Caso contrário, ele ouvirá uma embromação sem sentido.

Transmissão Aberta

Difícil

Predefinido: Diapsiquia-7; não pode exceder o NH em Diapsiquia.

Disponível a partir de Diapsiquia 3. Você pode enviar seus pensamentos para qualquer um ao seu redor. Use sua margem de sucesso para determinar o alcance dos seus pensamentos. Você pode optar por ter apenas *algumas* pessoas ao seu redor ouvindo, se desejar.

Universal

Difícil

Predefinido: Diapsiquia-5; não pode exceder o NH em Diapsiquia.

Seus pensamentos são traduzidos automaticamente para um idioma que o alvo entenda. Se você estiver tendo uma conversa bidirecional, esta técnica psíquica afeta *ambas* as direções da conversa — você não precisa usar Universal (Catapsiquia) e Universal (Diapsiquia) ao mesmo tempo.

Percepção de Emoção

3/9/18/20 pontos para os níveis 1-4

Perícia: Percepção de Emoção (IQ/Difícil).

Você pode obter um breve vislumbre das emoções que um alvo está vivenciando. Isso só funciona em seres vivos e sapientes (IQ 6+). Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo. Se for bem-sucedido, isso lhe dará +3 em qualquer teste para detectar um impostor ou para usar Detecção de Mentiras, Adivinhação e Psicologia contra o alvo. Percepção de Emoção não pode ser mantida, mas, contanto que você seja bem-sucedido, poderá usá-la repetidamente sem penalidades.

No nível 1, esta habilidade exige contato pele a pele. No nível 2, você pode usá-la com penalidades normais de distância (pág. MB550). Essas se tornam modificador de longa distância (pág. MB241) no nível 3, e nenhuma penalidade por distância no nível 4.

Estatísticas: Empatia (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Exige um teste de IQ vs. Vont., -10%; Telepatia, -10%) [3]. Níveis posteriores substituem Agente de Contato e Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 2 [9], depois adicionam Remota e reduzem Distância Encurtada para 1 [18], e depois removem Distância Encurtada [20].

Animalismo

Difícil

Predefinido: Percepção de Emoção-4; não pode exceder o NH em Percepção de Emoção.

Você pode usar Percepção de Emoção em um animal. Se for bem-sucedido, *em vez* do bônus de +3 mencionado acima, você pode fazer Testes de Influência (pág. MB359) na criatura sem penalidade. Em um jogo em que Telepatia Animal (págs. 75-76) exista, esta técnica psíquica não está disponível.



Requisitar Perícia

7 pontos para o nível 1, mais 3 pontos para cada nível adicional

Perícia: Requisitar Perícia (IQ/Difícil).

Você pode alcançar e acessar o conhecimento das pessoas ao seu redor, ganhando temporariamente uma perícia ou idioma. Faça um teste de habilidade em Requisitar Perícia para encontrar a distância do alcance dessa habilidade. Em caso de sucesso, consulte a tabela de *Modificadores de Longa Distância* (pág. MB241), lendo sua margem de sucesso (como um número negativo) na coluna *Penalidade*. Se alguém dentro dessa distância tiver essa perícia (a critério do Mestre), você a adquire temporariamente; isso leva segundos iguais à quantidade de pontos investidos na perícia. Alternativamente, se você estiver em contato mental direto com uma pessoa, por meio de outras habilidades telepáticas ou similares, você pode requisitar dela, considerando a distância como insignificante. O “doador” não perde a perícia. No entanto, se ele tiver Escudo Mental, pode optar por resistir a essa habilidade.

Você perde a perícia assim que a “sobrescreve” com outra, ou se a distância entre você e o doador aumentar a ponto de tirá-lo do alcance. Se desejar manter a perícia aprendendo-a de fato, você pode reduzir o tempo de estudo necessário em 10% se ficar com ela durante todo o tempo; isso é cumulativo com o Estudo Profundo (*Qualidades para Telepatia*, pág. 60).

Você só pode aprender perícias normais e vantagens aprendíveis, como idiomas. Isso exclui especificamente perícias psíquicas, mágicas, Perícias de Imbuir, etc. Seu Talento para Telepatia *não* concede bônus para nenhuma perícia requisitada, embora qualquer Talento *normal* apropriado o faça, é claro.

No nível 1, você pode requisitar o equivalente a 1 ponto de personagem (por exemplo, se aprendesse Finanças, a teria com IQ-2). Cada nível adicional permite que você requisite 1 ponto de personagem adicional. Não há limite, mas observe que você *não pode* ter mais pontos na perícia do que a pessoa de quem a está requisitando. Como a maioria das pessoas não terá mais de 4 pontos em uma perícia, ou 6 pontos em um idioma, raramente vale a pena pegar Requisitar Perícia acima do nível 6. (Considere um falante de um idioma em nível materno como se tivesse 6 pontos naquele idioma, mesmo que tecnicamente tenha sido gratuito para ele.)

Você *pode* adquirir Requisitar Perícia várias vezes, permitindo que aprenda mais de uma perícia ou idioma ao mesmo tempo. Uma maneira fácil de registrar isso é anotar quantas habilidades Requisitar Perícia você tem, seguido pelo nível de cada uma entre parênteses.

Exemplo: Rita compra Requisitar Perícia três vezes, para poder “aprender” três perícias ao mesmo tempo. Ela compra a primeira Requisitar Perícia no nível 6 (boa para idiomas), que custa 22 pontos; a segunda no nível 2, por 10 pontos; e a terceira no nível 1, por 7 pontos. Ela escreve isso em sua planilha de personagem como “Requisitar Perícia 3 (6, 2, 1) [39]”.

Estatísticas: Aprendizagem Telepática 1 (1) (Exige Teste de IQ, -10%; Limitada, Sem perícias “especiais”, -5%; Telepatia, -10%) [7]. *Traço Inerente:* O teste de perícia usa modificadores de longa distância em vez de ter uma distância fixa. Níveis posteriores adicionam +1 ponto [3/nível].

Aprendizagem Mais Rápida

Difícil

Predefinido: Requisitar Perícia-4; não pode exceder o NH em Requisitar Perícia.

Você pode aprender uma perícia como uma ação livre, mesmo quando não for o seu turno. Isso permite que você domine (por exemplo) o Judô com rapidez suficiente para aparar um soco.

Retenção

Difícil

Predefinido: Requisitar Perícia-6; não pode exceder o NH em Requisitar Perícia.

Se você e o doador ficarem fora do alcance um do outro, você pode fazer um teste desta técnica para evitar perder a perícia imediatamente. Com uma margem de sucesso de 0–1, você mantém a perícia por mais 30 segundos; margem de 2–3 estendem esse tempo para 1,5 minuto, de 4–5 dão cinco minutos, de 6–7 dão 15 minutos, de 8–9 dão uma hora, e de 10+ dão três horas.

CONTROLE

Esta categoria compreende habilidades para comandar, dominar ou reprogramar a mente de um alvo. Telepatas com o dom da sutileza e do planejamento a longo prazo podem usá-las com efeitos devastadores.

Aspecto

4 pontos/nível

Perícia: Aspecto (Vont/Difícil).

Você pode irradiar uma aura que manipula as emoções daqueles ao seu redor, fazendo com que o respeitem, temam ou o adorem. Todos que você deseja afetar resistem com Vontade, com um bônus baseado na distância que eles têm de você (use o bônus em *Tamanho na Tabela de Tamanho e Velocidade/Distância*, pág. MB550). Se um alvo resistir, você terá a atenção dele, mas ele reage normalmente. Aqueles que você escolher não afetar não veem nada de especial em você.

Qualquer um que fracasse rola na *Tabela de Reações* (pág. MB560) com um bônus igual ao seu nível de Aspecto — ou você pode adicionar seu nível de Aspecto a um Teste de Influência (pág. MB359) contra essa pessoa. Todos os outros modificadores se aplicam — se você já for elegante/bonito e charmoso, as pessoas provavelmente se apaixonarão por você, enquanto se tentar usar Aspecto no policial que o pegou em flagrante, terá que superar uma penalidade situacional muito alta. Independentemente da reação que receber, você recebe o mesmo bônus em qualquer teste de Adivinhação, Liderança, Mendicância ou Oratória que fizer contra o alvo ou alvos afetados.

Psis que conhecem Aspecto geralmente também possuem um Avatar (*Qualidades para Telepatia*, pág. 60). Na maioria dos jogos, os Mestres desejaram limitar o número de níveis de Aspecto que um psi pode adquirir: Aspecto 5 é o máximo comum, embora jogos cinematográficos possam lidar com Aspecto 10 ou superior:

Estatísticas: Carisma (A impressão causada pelo Avatar nunca conflita com a impressão desejada, +5%; Área Seletiva, +20%; Distância Encurtada 2, -20%; Exige Teste de Vont vs. Vont, -15%; Telepatia, -10%) [4/nível].

Extensão de Aura

Difícil

Predefinido: Aspecto-5; não pode exceder o NH em Aspecto.

Distância não é obstáculo para seu Aspecto — o bônus de resistência de seus alvos é baseado em modificadores de longa distância (pág. MB241) em vez de penalidades normais de distância.

Cirurgia Mental

10/25/33/48/65 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Cirurgia Mental (IQ/Difícil).

Você pode reprogramar a mente de alguém, adicionando ou removendo permanentemente quaisquer desvantagens mentais

mundanas. Esse processo lento exige controle total sobre o alvo. Ele deve ser voluntário ou estar contido, e você deve ser capaz de manter contato pele a pele com ele o tempo todo.

No nível 1, cada tentativa leva uma hora de concentração. Isso se torna 10 minutos no nível 2; um minuto no nível 3; 10 segundos no nível 4; e um segundo no nível 5.

Após se concentrar, faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo (se o alvo for voluntário, basta fazer um teste de habilidade da perícia). Este teste tem uma penalidade de -1 para cada -5 pontos de desvantagens a serem alteradas. Memórias podem ser alteradas adicionando Fantasias ou Amnésia. Se você vencer, as alterações ocorrerão permanentemente, embora terapia ou outras Cirurgias Mentais possam desfazer as alterações no futuro. PdJs que se livrem das desvantagens iniciais dessa forma podem precisar pagar por elas com pontos; consulte o Mestre.

Estatísticas: Controle da Mente (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Lento e Seguro, +40%; Somente Condicionamento, -50%; Telepatia, -10%) [10]. Níveis posteriores melhoram Lento e Seguro para 10 minutos [25], depois um minuto [33], depois 10 segundos [48], e depois substituem Lento e Seguro por Prazo Estendido, Permanente [65].

Às Pressas

Difícil

Predefinido: Cirurgia Mental-4; não pode exceder o NH em Cirurgia Mental.

Você pode tentar qualquer Cirurgia Mental em apenas um segundo. No entanto, os resultados só são permanentes em caso de sucesso decisivo. Caso contrário, duram dias iguais à sua margem de vitória.

Controle de Emoção

10/15/25/30/55/80 pontos para os níveis 1-6*

Perícia: Sugestão (IQ/Difícil).

Você pode influenciar as emoções dos outros. Isso exige uma Disputa Rápida entre sua perícia contra a Vontade do alvo. Se vencer, você pode controlar como ele se sente enquanto estiver concentrado e por minutos iguais à sua margem de vitória após parar. Use as diretrizes para a perícia Despertar Emoção (pág. MB195).

Esta é uma habilidade sutil. Sua vítima pode não entender por que se sente daquela maneira, mas acreditará firmemente que as emoções são dela mesma.

Em caso de empate ou derrota, o alvo pode perceber a coerção vinda de você; testes de *Detectando o Psiquismo* (págs. 11-12) recebem +3! Além disso, você não pode tentar afetá-lo novamente em 24 horas sem a técnica psíquica Ataque Insistente. Se você obtiver uma falha crítica ou for nocauteado, todas as suas vítimas serão imediatamente liberadas. Esta habilidade sofre as mesmas penalidades para uso múltiplo que Sugestão (pág. 59).

A distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).

* Se você tiver a habilidade Sugestão (pág. 59), o custo para Controle de Emoção se torna fixo em 5 pontos. Use estas regras, mas com a distância de alcance da sua Sugestão.

Estatísticas: Controle da Mente (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Controle de Emoção, -50%; Racionalização, +20%; Telepatia, -10%) [10]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [15], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [25], depois removem Distância Encurtada [30], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [55], e depois Distância Prolongada 2 [80]. Psis com Sugestão apenas substituem Sugestão por Truques Mentais [+5] ou removem Incapaz de influenciar emoções [+5] de seu Controle da Mente.

Amnésia

Difícil

Predefinido: Sugestão-1; não pode exceder o NH em Sugestão.

Como a técnica de mesmo nome em Sugestão (pág. 59).

Ataque Insistente

Difícil

Predefinido: Sugestão-5; não pode exceder o NH em Sugestão.

Como a técnica de mesmo nome em Sugestão (pág. 59).

Independente

Difícil

Predefinido: Sugestão-7; não pode exceder o NH em Sugestão.

Como a técnica de mesmo nome em Sugestão (pág. 59).

Controle Sensorial

33/40/43/45/48 pontos para os níveis 1-5*

Perícia: Controle Sensorial (Vont/Difícil).

Você pode sequestrar os sentidos de um alvo, controlando o que ele vê, ouve, cheira, etc. Se vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo, você pode alimentá-lo com quaisquer percepções artificiais que desejar. Você pode mudar a cor do carro dele ou fazer com que pareça que ele está no fundo do oceano. Você não controla os pensamentos dele, no entanto; ele pode escolher agir de acordo com o que acredita terem sido suas últimas impressões sensoriais corretas (com -10 para quaisquer ações se não puder ver o mundo real).

Esta habilidade exige concentração constante. Ao parar, o alvo recupera os sentidos imediatamente. Você pode afetar mais de uma pessoa ao mesmo tempo, mas sofre -1 para cada alvo já sob seu controle, *além* das penalidades por feitos múltiplos (pág. 6).

No nível 1, o Controle Sensorial exige contato pele a pele para ser iniciado (mas não para ser mantido). No nível 2, você pode usá-lo à distância; você sofre -1 por metro de distância do alvo. Substitua isso por penalidades normais de distância (pág. MB550) no nível 3, modificadores de longa distância (pág. MB241) no nível 4, e nenhuma penalidade pela distância no nível 5.

* Controle Sensorial (Sobrecarga) é uma versão mais fraca desta habilidade, que custa 20/28/30/33/35 pontos para os níveis 1-5. Você não pode controlar o que o alvo vê. Em vez disso, ele vê imagens aleatórias e sem sentido que aparecem e desaparecem da realidade. Trate-o como se estivesse sofrendo uma alucinação (pág. MB428) enquanto você se concentra.

Estatísticas: Ilusão (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Mental, + 100%; Telepatia, -10%) [33]. Níveis posteriores substituem Agente de Contato e Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 3 [40], depois reduzem Distância Encurtada para 2 [43], depois para 1 [45], e depois removem Distância Encurtada [48]. Controle Sensorial (Sobrecarga) adiciona Alucinações [-12,5].

Controle Subconsciente

Difícil

Predefinido: Controle Sensorial-10; não pode exceder o NH em Controle Sensorial.

Você pode manter o Controle Sensorial do alvo em um segundo plano na sua mente, liberando-se da necessidade de se concentrar continuamente. Isso não altera a penalidade para alvos ou feitos múltiplos, e você só estará livre para agir se *todos* os alvos sob seu controle tiverem sido transferidos para o seu subconsciente.

Psicossomático

Difícil

Predefinido: Controle Sensorial-10; não pode exceder o NH em Controle Sensorial.

Você pode usar esta técnica em um alvo que já esteja sob seu controle para causar dano. Faça uma Disputa Rápida entre Psicossomático e a Vontade do alvo a cada segundo. Se vencer, você inflige dano igual à sua margem de vitória. Você deve gerar uma explicação para isso na cabeça do alvo (por exemplo, estar em chamas ou ter sido atingido por uma bigorna). O uso bem-sucedido desta técnica psíquica dura um minuto, ou até que o alvo resista ou fique inconsciente, ou até que você pare de usá-la.

Limpeza Mental

20/23/26/31/36/41 pontos para os níveis 1-6

Perícia: Limpeza Mental (Vont/Difícil).

Você pode apagar os últimos minutos da memória de alguém. Se você vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do seu alvo, ele esquecerá tudo o que aconteceu por minutos iguais à sua margem de vitória. Você sempre pode reduzir esse tempo, se desejar (por exemplo, “apenas os últimos 20 segundos”). Hipnotismo, Psicologia, Cirurgia Mental, etc., podem restaurar as memórias perdidas.

A distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).

Estatísticas: Atribuição 1 (Vontade; Baseado em Vontade, +20%; Agente de Contato, -30%; Desvantagem, Amnésia Total, +25%; Impedimento 1, +100%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Sem Assinatura, +20%; Telepatia, -10%; Variável, +5%) [20]. *Traço Inerente:* Em vez de o alvo ficar com amnésia pelos próximos minutos, ela se aplica aos últimos minutos. Níveis mais altos removem Agente de Contato [23], depois Ataque Corpo a Corpo [26], depois aprimoram Impedimento para 2 [31], depois 3 [36] e então adicionam Longo Alcance 1 [41].

Limpeza Coletiva

Difícil

Predefinido: Limpeza Mental-7; não pode exceder o NH em Limpeza Mental.

Você pode afetar seletivamente qualquer pessoa ou todos em um raio de dois metros; cada alvo resiste individualmente. Para cada 5 pontos que você fizer no seu teste de perícia (modificado), você pode dobrar esse raio, cumulativamente.

Sugestão

10/20/30/35/50/75/100 pontos para os níveis 1-7

Perícia: Sugestão (IQ/Difícil).

Você pode enviar comandos telepáticos silenciosos a um alvo. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade dele. Se vencer, você pode dar ordens a ele enquanto se concentra e, em seguida, por minutos iguais à sua margem de vitória. Com a Sugestão 1 a 4, esses comandos devem ser *simples*; veja a perícia Sugerir (pág. MB195) para referências. Com Sugestão 5 em diante, os comandos podem ser tão complexos e detalhados quanto você desejar. (Você não pode afetar as emoções do alvo, no entanto — para isso, escolha Controle de Emoção.) Qualquer ordem que vá contra os valores ou o instinto de autopreservação do alvo ativa outro teste de resistência, possivelmente com um bônus.

Em caso de empate ou derrota, o alvo pode sentir a coerção vinda de você; testes em *Detectando o Psiquismo* (págs. 11-12) recebem +3! Além disso, você não pode tentar afetá-lo novamente em 24 horas sem a técnica psíquica Ataque Insistente.

Se você obtiver uma falha crítica ou for nocauteado, todas as suas vítimas serão imediatamente liberadas.

No nível 1, Sugestão exige contato pele a pele. No nível 2, qualquer toque serve. No nível 3, você pode usá-la à distância; você sofre -1 no NH para cada metro até o alvo. Isso é substituído por penalidades normais de distância (pág. MB550) nos níveis 4 e 5, e por modificadores de longa distância (pág. MB241) no nível 6. Não há penalidades por distância no nível 7.

Esta habilidade sofre um redutor de -1 para cada alvo já sob seu controle, *além* das penalidades normais para feitos múltiplos (pág. 6). Você pode liberar o controle a qualquer momento. Ao fazer isso, o alvo pensará que as ações que tomou foram ideia dele.

Estatísticas: Controle da Mente (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Racionalização, +20%; Sugestão, -40%; Telepatia, -10%) [10]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [20], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [30], depois removem Distância Encurtada [35], depois substituem Sugestão por Incapaz de influenciar emoções (-10%) [50], depois adicionam Distância Prolongada 1 [75], e depois Distância Prolongada 2 [100].

Amnésia

Difícil

Predefinido: Sugestão-1; não pode exceder o NH em Sugestão.

O alvo não se lembra de nenhuma das ações tomadas enquanto estava afetado! Isso geralmente é *mais* suspeito do que o alvo racionalizá-las, mas pode ser necessário ao lidar com informações sensíveis (das quais o alvo se lembraria de outra forma).

Ataque Insistente

Difícil

Predefinido: Sugestão-5; não pode exceder o NH em Sugestão.

Você pode tentar Sugestão novamente em alguém que resistiu. Há uma penalidade cumulativa adicional de -2 para cada vez que o alvo resistir a você nas últimas 24 horas. Essa penalidade adicional não pode ser compensada.

Independente

Difícil

Predefinido: Sugestão-7; não pode exceder o NH em Sugestão.

Você pode “disparar e esquecer” sua Sugestão. Se for bem-sucedido, o alvo a seguirá por minutos iguais à sua margem de vitória. Enquanto isso, você pode seguir em frente — o alvo não conta como sob seu controle para fins de penalidades e não será liberado se você for nocauteado ou obtiver uma falha crítica posteriormente.

Telecontrole

30/45/60/75/90 pontos para os níveis 1-5

Perícia: Telecontrole (IQ/Difícil).

Você pode assumir completamente o corpo de qualquer ser humano (ou de um membro da sua espécie, se não for humano). Isso exige um segundo de concentração, contato físico e uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo (com +5 se ele tiver motivos para estar desconfiado ou em alerta). Se perder ou empatar, você fica atordoado por 1d segundos e não pode tentar usar Telecontrole no alvo novamente sem usar a técnica psíquica Nova Abordagem.



Se tiver sucesso, você assume o controle do corpo dele completamente, suprimindo sua personalidade. O seu corpo entra em transe, caindo no chão se você estivesse de pé. Você mantém sua IQ, Percepção e Vontade, e todas as características mentais (incluindo todas as perícias); mas usa a ST, DX, HT e as características físicas do alvo. Você pode manter o controle pelo tempo que desejar; o alvo não tem mais direito a testes de resistência. Assim que você abandona o corpo, ele desperta, sem nenhuma lembrança do que aconteceu enquanto você o comandava.

Controlar outro corpo é difícil em níveis de poder mais baixos, no entanto. A menos que você tenha Telecontrole 5, seus testes de Dissimulação para personificar o alvo, bem como *todos* os testes físicos que você fizer (contra ST, DX ou HT, ou quaisquer perícias baseadas nesses atributos), são penalizadas, assim como suas defesas ativas. Testes passivos (testes de resistência, testes para evitar perda de sangue, etc.) não são afetados.

Nível	Testes Afetados	Defesas Ativas
1	-8	-4
2	-4	-2
3	-2	-1
4	-1	-1
5	—	—

Estatísticas: Possessão (Controle Precário -8, Incapaz de ajustar, -60%; Especializada, Humanos, -40%; Sem Acesso à Memória, -10%; Telecontrole, +50%; Telepatia, -10%) [30]. Níveis posteriores reduzem Controle Precário para -4 [45], depois para -2 [60], depois para -1 [75], e depois removem Controle Precário [90].

Animalismo

Difícil

Predefinido: Telecontrole-4; não pode exceder o NH em Telecontrole.

Você pode assumir o controle de um animal (ou qualquer outra forma de vida normal que exista em seu mundo) em vez de um ser humano. Esta técnica psíquica não está disponível se o poder Telepatia Animal (págs. 75–76) estiver disponível no cenário.

Nova Abordagem

Difícil

Predefinido: Telecontrole-5; não pode exceder o NH em Telecontrole.

Como a técnica de mesmo nome em Troca Mental (pág. 61).

Sentidos Secundários

Difícil

Predefinido: Telecontrole-5; não pode exceder o NH em Telecontrole.

Você retém alguma consciência em seu próprio corpo e pode realizar ações, se mover, etc. No entanto, todos os testes (incluindo os testes de Sentido, defesas ativas, etc.) para fazer isso sofrem um redutor de -4.

Qualidades para Telepatia

Avatar: Você pode projetar uma imagem mental para acompanhar suas habilidades telepáticas. Por exemplo, quando você usa Diapsiquia com alguém, além da sua voz, essa pessoa pode receber um vislumbre de um lago de carpas com oito peixes nadando em círculo. Um avatar permite que você seja reconhecido fácil e rapidamente em caso de dúvida sobre sua identidade e determina a impressão que fica em pessoas que *não* o conhecem. Você pode ocultar seu avatar e alterar aspectos dele, mas o conceito fundamental permanece o mesmo.

Estudo Profundo: Você pode facilitar o processo de aprendizagem graças à sua capacidade de compartilhar informações diretamente com o cérebro de outra pessoa. Se você estiver estudando com um professor *ou* um aluno estiver estudando diretamente com você, em um ambiente individual, reduza o tempo de estudo necessário para qualquer finalidade em 10%. No entanto, o professor ou aluno *deve* cooperar conscientemente e estar disposto a sobrepor mentes regularmente por um longo período. Se ele não for um amigo próximo, isso pode exigir uma reação Muito Boa ou melhor; muitas pessoas têm um forte senso de privacidade.

Eu Sei o Que Você Quer Dizer: Seu uso inconsciente de Telepatia ajuda você a se comunicar em situações em que as palavras são de uso limitado. Seus testes de IQ para entender idiomas em nível Rudimentar (pág. MB24) recebem +2... e se você estiver *falando* um idioma em nível Rudimentar, os outros recebem o mesmo bônus para entendê-lo! Aplique o mesmo bônus (em ambos os lados) aos testes *predefinidos* de Mímica/Pantomima (pág. MB212) quando estiver se comunicando com alguém por meio linguagem de sinais.

Fator Intimidatório: Você parece mais poderoso do que realmente é para qualquer um que leia sua mente. Catapsiquia e habilidades similares fornecem informações precisas sobre tudo, exceto o nível de poder das suas habilidades psíquicas, que são infladas em aproximadamente 50%. Uma margem de sucesso de 3 ou mais revela a verdade.

Leitura Tática: Enquanto você estiver usando Catapsiquia em um inimigo, em vez de reduzir as penalidades de suas Fintas e Ataques Enganosos, você ganha um bônus fixo de +1 para se defender contra *todos* os seus ataques.

Ping: Você pode enviar uma curta mensagem telepática para outra pessoa sem nenhuma informação além de quem você é e que está tentando contatá-la. Se você tiver Diapsiquia (pág. 55), considere seu nível como um nível acima para este uso específico. Caso contrário, isso exige um teste de IQ (mais bônus por Talento) e sofre as penalidades de distância da sua habilidade de Telepatia de maior alcance. Por exemplo, se você tiver Ping e Percepção de Emoção 3 (pág. 56), seu teste pode receber modificadores de longa distância.

Sincronizar: Você pode “sincronizar-se” com qualquer pessoa com quem esteja em contato telepático. Isso permite que vocês terminem as frases um do outro e realizem ações em sincronia perfeita, o que é útil quando cada um precisa fazer algo precisamente ao mesmo tempo. Você e ele podem “entrar em formação” para coisas como ataques coordenados (**GURPS Poderes**, pág. 165) e a qualidade Trabalho em Equipe (**GURPS Artes Marciais**, pág. 52) instantaneamente, sem precisar de uma manobra Preparar ou Aguardar.

Uso Distante

Difícil

Predefinido: Telecontrole-4; não pode exceder o NH em Telecontrole.

Como a técnica de mesmo nome em Troca Mental (abaixo).

Troca Mental

20/45/60/65/70 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Troca Mental (IQ/Difícil).

Você pode trocar de corpo com outro ser (pessoa, animal, etc.). Isso exige um segundo de concentração, contato físico e uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo. Uma pessoa que esteja voluntária pode abrir mão de seu teste de resistência. Uma pessoa que não esteja voluntária, mas que tenha alguma ideia do que está acontecendo, faz um teste com +5. Se perder ou empatar, você fica atordoado por 1d segundos e não pode tentar trocar com essa pessoa novamente sem usar a técnica psíquica Nova Abordagem.

Se for bem-sucedido, vocês trocam de mente! Você mantém sua IQ, Vontade, Percepção e todas as características mentais (incluindo todas as perícias), mas mantém a ST, DX, HT e todas as características físicas do alvo. O inverso se aplica ao alvo, que está tomando *seu* corpo emprestado. Você pode optar por encerrar a Troca Mental a qualquer momento. Vocês dois então voltam ao normal, e o alvo (mas não você) fica atordoado por 1d segundos. A menos que você tenha Troca Mental nível 5, você deve esperar cinco minutos antes de poder usar esta habilidade novamente.

Para descobrir a duração da Troca Mental, multiplique sua margem de vitória por um minuto no nível 1, por três minutos no nível 2, por seis minutos no nível 3, e por uma hora no nível 4. No nível 5, você pode permanecer trocado indefinidamente, embora o Mestre possa cobrar pontos de personagem se você decidir manter um corpo “aprimorado” — veja *Transferência Mental* (pág. MB296) para detalhes.

Estatísticas: Possessão (Especializada, Toda Vida Terrena, -20%; Prazo Máximo, Até 10 minutos, -50%; Sem Acesso à Memória, -10%; Telepatia, -10%; Troca Mental, +10%) [20]. Níveis posteriores reduzem Prazo Máximo para 30 minutos [45], depois uma hora [60], depois 12 horas [65], e depois removem Prazo Máximo [70].

Nova Abordagem

Difícil

Predefinido: Troca Mental-5; não pode exceder o NH em Troca Mental.

Se você não conseguir controlar alguém, pode usar esta técnica para tentar novamente, mas cada tentativa tem uma penalidade permanente e cumulativa de -2 (para aquela pessoa), que não pode ser compensada. O sucesso não piora nem anula essa penalidade.

Uso Distante

Difícil

Predefinido: Troca Mental-4; não pode exceder o NH em Troca Mental.

Você não precisa tocar no alvo. Aplique penalidades normais de distância (pág. MB550) ao seu teste de habilidade. Se ele estiver a mais de 15 metros de distância, use modificadores de longa distância (pág. MB241) em vez disso, com uma penalidade adicional de -5.

OFENSIVIDADE

Ao contrário de muitas habilidades de Telepatia, todos esses são ataques instantâneos, do tipo “dispare e esqueça”, que não exigem maior concentração.

Golpe Mental

17/20/23/28/33/38 pontos para os níveis 1–6

Perícia: Golpe Mental (Vontade/Forte).

Você pode sobrecarregar o cérebro de alguém com um poderoso ataque psíquico. Se você vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade dele, ele ficará atordoado. Nos turnos subsequentes, ele pode fazer um teste de Vontade para se recuperar.

A distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).

Estatísticas: Atribuição 1 (Vontade; Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Baseado em Vontade, +20%; Imprecação 1, +100%; Telepatia, -10%) [17]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [20], depois Ataque Corpo a Corpo [23], depois atualizam Imprecação para 2 [28], depois para 3 [33], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [38].

Dano Neurológico

Difícil

Predefinido: Golpe Mental-4; não pode exceder o NH em Golpe Mental.

Se o alvo perder a Disputa Rápida por uma margem de 5 ou mais, ou obtiver uma falha crítica, ele fica incapacitado por minutos igual à sua margem de fracasso. Escolha um dos seguintes efeitos antes de fazer o teste (todos nas págs. MB428–429): Agonia, Alucinação, Ataque de Epilepsia, Êxtase, Inconsciência, Paralisia, ou Torpor. Cada efeito é uma técnica psíquica *separada* para ser compensada.

Golpe Duradouro

Difícil

Predefinido: Golpe Mental-4; não pode exceder o NH em Golpe Mental.

O alvo fica atordoado por 10 segundos antes de poder fazer um teste para se recuperar, e depois só consegue fazer um teste de Vontade a cada 10 segundos para se recuperar.

Instilar Medo

18 pontos para o nível 1, mais 3 pontos para cada nível adicional

Perícia: Instilar Medo (Vont/Difícil).

Você pode projetar medo e terror puros no coração de alguém. Seu alvo deve ser capaz de ver ou ouvir você. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade dele; ele recebe +1 para cada vez que você usou Instilar Medo nele nas últimas 24 horas (as vítimas acabam se acostumando). Se você vencer, ele deve jogar 3d na *Tabela de Verificação de Pânico* (pág. MB360), adicionando sua margem de vitória! Se você empatar ou perder, você não pode tentar Instilar Medo naquele alvo novamente até que 24 horas tenham se passado, a menos que você use a técnica psíquica Nova Abordagem.

Instilar Medo é uma das poucas habilidades de Telepatia com alcance definido. Use a *Tabela de Distância Psíquica* (pág. 22) para descobrir a distância do alcance em que você pode aterrorizar as pessoas.

Estatísticas: Terror (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Ativo, +0%; Telepatia, -10%) [18]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido, depois adicionam Alcance Ampliado, um nível a cada etapa [+3/nível].

Indireto

Predefinido: Instilar Medo-3; não pode exceder o NH em Instilar Medo.

Você pode afetar alguém que não pode ver nem ouvir você.

Nova Abordagem

Difícil

Predefinido: Instilar Medo-5; não pode exceder o NH em Instilar Medo.

Você pode tentar assustar alguém que tenha resistido a você com sucesso antes de 24 horas. No entanto, este teste tem um redutor de -2 para cada vez que este alvo tiver resistido ao seu Instilar Medo nas últimas 24 horas. Você não pode compensar esta penalidade.

Susto em Grupo

Difícil

Predefinido: Instilar Medo-5; não pode exceder o NH em Instilar Medo.

Você pode afetar todos em um raio de dois metros de uma só vez. Você pode dobrar esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado).

Punhalada Mental

33/43/52/69/85/101 pontos
para os níveis 1-6

Perícia: Punhalada Mental (Vont/Difícil).

Você pode cravar o equivalente a uma faca mental no cérebro do alvo, causando dano real. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo. Se tiver sucesso, ele sofre dano igual à sua margem de vitória (máximo de 10 pontos)! Você escolhe, ao atacar, se o dano é temporário (PF) ou de longo prazo (PV).

A distância do alcance é a mesma da Catapsiquia (pág. 54).

Estatísticas: Ataque por Fadiga 10 pontos (Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Dano não pode exceder a margem de vitória, -50%; Imprecisão 1, +100%; Telepatia, -10%) [30] + Ataque por Toxina 10 pontos (Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Dano não pode exceder a margem de vitória, -50%; Imprecisão 1, +100%; Telepatia, -10%) [3]*. Níveis posteriores removem Agente de Contato [39 + 4], depois Ataque Corpo a Corpo [48 + 4], depois atualizam Imprecisão para 2 [63 + 6], depois para 3 [78 + 7], e depois adicionam Distância Prolongada 1 [93 + 8].

* Ataque Alternativo (custo $\times 1/5$) ao Ataque por Fadiga.

Golpe Duplo

Difícil

Predefinido: Punhalada Mental-4; não pode exceder o NH em Punhalada Mental.

Você pode atacar alguém com Golpe Mental (pág. 61) e Punhalada Mental simultaneamente. Se as habilidades estiverem em níveis diferentes, use as penalidades de distância da menor. Faça um único teste da técnica Golpe Duplo para acertar com *ambos* os ataques.

Sono

Como a habilidade de mesmo nome em Cura Psíquica (pág. 31), exceto que o modificador de poder é Telepatia em vez de Cura Psíquica.

Ataques de Força Bruta

Um inimigo com um Escudo Mental poderoso pode ser quase impossível de romper. Se você estiver disposto a abrir mão de qualquer sutileza, uma abordagem de *força bruta* pode destruir até mesmo um Escudo Mental forte. (Não há benefício contra um inimigo sem escudo.)

Você pode gastar 4 PF para um ataque *normal*, 8 PF para um ataque *forte* ou 12 PF para um ataque *poderoso* ao usar uma habilidade psíquica. Isso é uma forma de esforço adicional (pág. 7), mas não há penalidade ao NH. Ganhando ou perdendo, o psi defensor sabe não apenas que foi atacado, mas também por quem (ele vê um vislumbre do seu rosto e do seu Avatar (pág. 60), se você tiver um), e exatamente onde você está. Isso permite que ele o ataque de volta com a maioria das habilidades de Telepatia com -5 no NH.

Os benefícios geralmente superam as desvantagens, no entanto. Se você fizer um ataque de força bruta *normal*, o nível efetivo do Escudo Mental do seu inimigo será *reduzido pela metade*. Um ataque *forte* divide seu nível efetivo por *três*. Além disso, um ataque *poderoso* o divide por *cinco*. Arredonde para baixo. Portanto, um ataque de força bruta poderoso pode reduzir um inimigo com Escudo Mental 24 para um com Escudo Mental 4!

Seu oponente *perceberá* isso e poderá tentar uma defesa de poder (págs. 8-9). No entanto, mesmo que tenha sucesso, um ataque *forte* ou *poderoso* ainda reduzirá suas defesas. Mais importante ainda, se ele fracassar, seu Escudo Mental não o protegerá de forma alguma!

SENTIDO E DEFESA

Esta categoria inclui habilidades não invasivas para coletar informações, e outras diversas.

Escudo Mental

4 pontos/nível*

Perícia: Escudo Mental (Vont/Difícil).

Você possui um escudo mental que o protege de ataques mentais e tentativas de localizá-lo. Some o nível do seu Escudo Mental à sua Vontade (ou outro atributo apropriado) para resistir a qualquer forma de ataque ou intrusão mentais. Além disso, você pode resistir a qualquer tentativa de localização mental usando o NH da perícia Escudo Mental *mais* o seu nível de Escudo Mental.

Diferente da maioria das pessoas, se você resistir com sucesso a uma intrusão, estará ciente dela e saberá especificamente com qual habilidade foi atacado. Isso lhe concede um bônus de +2 em um teste *imediato* de Percepção Telepática (pág. 63) ou Percepção Psíquica (pág. 43) para localizar a origem.

* Telepatas com menos controle psíquico podem usar a variante Escudo Mental (Microfonia), por 3 pontos/nível. Enquanto estiver ativo, seu Escudo Mental subtrai seu nível de todas as suas habilidades de Telepatia e Vampirismo Psíquico! Você pode baixá-lo ou erguê-lo livremente (levando um segundo de concentração), mas estará desprotegido enquanto ele estiver abaixado.

Estatísticas: Escudo Mental (Perfilamento, +10%; Telepatia, -10%) [4/nível]. Escudo Mental (Microfonia) adiciona Microfonia [3/nível].

Armadilha Mental

Difícil

Predefinido: Escudo Mental-5; não pode exceder o NH em Escudo Mental.

Você pode armar uma armadilha para os incautos. Uma vez armada, o nível do seu Escudo Mental é *reduzido pela metade* para todos os efeitos. No entanto, da próxima vez que resistir com sucesso a um ataque mental, faça uma Disputa Rápida entre o Escudo Mental e a perícia com a qual o psi estava atacando você. Se vencer, seu escudo o aprisionará! Veja *Uma Prisão Mental* (ao lado) para mais detalhes.

Escudo Reflexivo

Difícil

Predefinido: Escudo Mental-5; não pode exceder o NH em Escudo Mental.

Você pode ajustar seu escudo para “rebater” o próximo ataque. Uma vez ajustado, o nível do seu Escudo Mental é *reduzido pela metade* para todos os efeitos. No entanto, na próxima vez que você resistir a um ataque com sucesso, se o seu nível (reduzido pela metade) de Escudo Mental exceder a margem de sucesso original do seu inimigo, o ataque dele afetará a ele! Veja a ampliação Reflexão (pág. 15) para mais detalhes.

Expansão

Difícil

Predefinido: Escudo Mental-6; não pode exceder o NH em Escudo Mental.

Você expande seu Escudo Mental para proteger todos em um raio de dois metros. Isso reduz o nível do seu Escudo Mental pela *metade* para todos os efeitos. Para cada 5 pontos na margem de sucesso no seu teste de habilidade (modificado), você pode dobrar esse raio, cumulativamente.

Percepção Telepática

4/7/11/16 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Percepção Telepática (Per/Difícil).

Esta é uma versão limitada de Percepção Psíquica (pág. 43). Ela usa aquelas mesmas regras (e técnicas psíquicas), mas só consegue detectar atividade telepática.

Estatísticas: Detectar (Atividade Telepática; Reflexiva, +40%; Telepatia, -10%; Vaga, -50%) [4]. Níveis posteriores removem Vaga [7], depois adicionam Precisão, Sem Mirar [11], e depois Analisador [16].

Televarredura

11/15/20/25/30 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Televarredura (Per/Difícil).

Você pode procurar pela mente de qualquer pessoa que conheça. Além das penalidades de distância (veja abaixo), seu NH recebe +2 para um amigo ou parente de longa data; não sofre penalidade para um amigo próximo normal; sofre -2 para um conhecido ou inimigo odiado; e sofre -5 para alguém que você acabou de conhecer. Se o alvo não quiser ser encontrado e tiver um Escudo Mental, ele resiste com o NH de sua perícia mais o nível de poder.

Uma Prisão Mental

Um inimigo preso pelo seu Escudo Mental mal tem consciência do próprio corpo. Trate o seu corpo físico como sofrendo torpor (pág. MB429), exceto que ele não se recupera até se libertar da sua mente. A consciência dele está totalmente consciente dentro da sua mente, envolta na prisão do seu Escudo Mental. Ele pode tentar se libertar a cada segundo fazendo um teste de Vontade ou de habilidade com a perícia que usou originalmente para atacá-lo (ele escolhe), com uma penalidade igual ao nível do seu Escudo Mental. Um fracasso custa 1 PF, embora não haja outra penalidade (isso é considerado um teste defensivo, sem penalidade por tentativas repetidas). Se *ele* tinha uma Armadilha Mental armada (antes de ser enjaulado), ela é imediatamente “desarmada” com segurança. Da mesma forma, quaisquer outras habilidades psíquicas que ele estivesse mantendo terminam imediatamente.

Vocês dois são considerados como estando em contato pele a pele para o propósito de usar psiquismo (e habilidades mentais similares) um no outro, exceto que seu Escudo Mental aumenta sua resistência contra *todos* os ataques psíquicos dele, mesmo aqueles que ele normalmente não impediria. Ele não pode usar seu psiquismo contra ninguém ou qualquer coisa além de você até se libertar. Se ele tiver um Escudo Mental, ele protege apenas contra ataques apropriados. Isso lhe dá uma grande vantagem — ainda assim, capturar um psi poderoso pode ser uma jogada arriscada!

Você pode libertar seu “prisioneiro” a qualquer momento com uma ação livre. Ele também será libertado se você ficar inconsciente, morrer ou for tolo o suficiente para cair em uma Armadilha Mental.

Você pode manter apenas um prisioneiro por vez, a menos que tenha Mente Segmentada (pág. 16); cada nível concede uma “cela” adicional. Se o seu prisioneiro tiver Mente Segmentada, prendê-lo apenas prende o segmento que ele usou contra você. Os outros podem continuar a controlar o corpo dele, usar habilidades psíquicas, etc., e *estarão* cientes do que aconteceu.

Lembre-se de que, ao usar a técnica Armadilha Mental, seu nível de Escudo Mental é *reduzido pela metade* para todos os propósitos acima!

Nível	Penalidades de Distância	Informações Obtidas
1	Padrão (pág. MB550)	O alvo está em algum lugar próximo
2	Padrão (pág. MB550)	Direção do alvo
3	Longa Distância (pág. MB241)	Direção do alvo
4	Longa Distância (pág. MB241)	Localização exata do alvo
5	Sem penalidades	Localização exata do alvo

Para *todos* os níveis de poder, um sucesso permite “travar” o alvo para você, permitindo que você use mais habilidades telepáticas nele sem penalidade.

Estatísticas: Detectar (Mentes Conhecidas; Efeito Seletivo, +20%; Telepatia, -10%; Travar Alvo, +50%; Vaga, -50%) [11]. Níveis posteriores substituem Vaga por Incapaz de Analisar [15], depois adicionam Distância Prolongada 1 [20], depois substituem Travar Alvo por Precisão [25], e depois atualizam Distância Prolongada para 2 [30].

Omnivarredura

Difícil

Predefinido: Televarredura-10; não pode exceder o NH em Televarredura.

Você pode procurar por *quaisquer* mentes próximas, não apenas por pessoas que você conhece. Um sucesso encontrará a mente mais próxima. Você pode excluir qualquer alvo conhecido da busca.

Como a maioria das técnicas psi, a Omnivarredura dura um minuto, permitindo que você procure por várias pessoas. Isso é útil principalmente para saber se você está sozinho em uma área, mas em níveis mais elevados, pode ajudá-lo a construir um “mapa humano” completo de uma área.

Turvação Mental

6 pontos/nível

Perícia: Turvação Mental (IQ/Difícil).

Você pode emitir um bloqueio sensorial que convence os outros de que você não está ali. Isso exige concentração constante; você não pode fazer mais nada. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade de qualquer pessoa dentro do alcance auditivo ou da linha de visão. Se você vencer, a capacidade dele de ver e ouvir você será prejudicada; adicione o *dobro* do seu nível de Turvação Mental ao seu NH de Furtividade contra essa pessoa. Se você estiver completamente imóvel, dobre este bônus! No nível 9+, você fica efetivamente invisível e completamente silencioso para qualquer pessoa afetada.

Caso o alvo fracasse em resistir, mas ainda assim consiga percebê-lo apesar do bônus da Furtividade, o efeito de Turvação Mental não será interrompido definitivamente. Se você for visto, deve sair do campo de visão do alvo (por exemplo, escondendo-se atrás de algo ou virando uma esquina) para restabelecer o bônus de Furtividade. Se for ouvido, basta permanecer em silêncio por um segundo para fazer o mesmo. Isso significa que você pode falar com alguém, sem ser visto, sem penalidade situacional ao NH das suas perícias Turvação Mental ou Furtividade.

Esta habilidade é difícil de usar com muito equipamento volumoso. Reduza o bônus pela metade se você estiver com Carga Leve ou superior.

Estatísticas: Camaleão (Capaz de Carregar Objetos, Nenhuma Carga, +10%; Deve sair da linha de visão se avistado, -5%; Exige Concentrar, -15%; Exige Teste de IQ vs. Vont., -20%; Telepatia, -10%) [3/nível] + Silêncio (Efeito Incômodo, Exige Concentrar, -15%; Exige Teste de IQ vs. Vont., -20%; Pode falar livremente sem arriscar o bônus, +5%; Telepatia, -10%) [3/nível].

Compensação em Massa

Difícil

Predefinido: Varia; não pode exceder o NH em Turvação Mental.

Com o uso bem-sucedido desta técnica, seu bônus não é reduzido pela metade em níveis de carga mais altos. Com Carga Leve o valor predefinido é Turvação Mental-1, com Média é Turvação Mental-4, com Pesada é Turvação Mental-9, e com Muito Pesada é Turvação Mental-14. Comprar esta técnica a aprimora para todos os níveis de carga; não compre cada uma separadamente.

Exclusão

Difícil

Predefinido: Turvação Mental-2; não pode exceder o NH em Turvação Mental.

Você pode controlar quem recebe seu bloqueio sensorial, permitindo que você exclua seus amigos.

Capturar um psi poderoso é arriscado.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA TELEPATIA

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades de Telepatia.

- Elo Mental (Telepatia, -10%) [varia]. Não exige perícia; habilidade passiva.
- Poder Protegido (Telepatia, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Telepatia: Ataque Inato (Fadiga ou Toxina; com Imprecação); Atribulação (qualquer efeito mental, com Baseado em Vontade e Imprecação); Camaleão*; Controle da Mente; Detectar (Mente ou Telepatia); Diapsiquia; Empatia; Escudo Mental; Ilusão (com Mental); Invisibilidade*; Leitura da Mente; Pele Elástica*; Possessão; Silêncio*; Sonda Mental; Terror; e Vínculo Especial.

* Deve ter a limitação Glamour.

TELEPORTE

Essas habilidades permitem que um psi se mova ou mova algo de um lugar para outro sem precisar atravessar o espaço intermediário. É uma habilidade explícita, e por isso pode não ser apropriada em um cenário com “psiquismo secreto”. Psis com habilidades de Teleporte são frequentemente chamados de “portas”.

Algumas habilidades exigem modificadores de *distância* e *tempo de preparo*; use a tabela de *Modificadores para Teleporte* (pág. 65) (que é ligeiramente diferente daquela exibida na pág. MB54).

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação Teleporte, -10%. Isso indica que fazem parte deste poder e que utilizam as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Autoteleporte

20/30/40/50/55/60/65/70/75/80/85/90/95/100 pontos
para os níveis 1–14

Perícia: Autoteleporte (IQ/Difícil).

Você pode se teleportar (e equipamentos até o seu limite de Nenhuma Carga) para qualquer lugar dentro do seu alcance. Para isso, faça um teste de habilidade, usando os Modificadores para Teleporte (pág. 65) para determinar a distância que deseja percorrer e quanto tempo você gasta concentrando-se primeiro. Se a penalidade combinada for muito alta, você pode gastar fadiga — cada 2 PF gastos removem -1 ponto de penalidade.

Se for bem-sucedido, você desaparece imediatamente e surge no novo destino. Se fracassar, permanece onde está. Tentativas

Modificadores para Teleporte

Distância	Modificador	Tempo de Preparo	Modificador	Tempo de Preparo	Modificador
10 m	0	Nenhum	-5	4 minutos	+8
20 m	-1	1 segundo	0	8 minutos	+9
100 m	-2	2 segundos	+1	15 minutos	+10
500 m	-3	4 segundos	+2	30 minutos	+11
3 km	-4	8 segundos	+3	1 hora	+12
15 km	-5	15 segundos	+4	2 horas	+13
150 km	-6	30 segundos	+5	4 horas	+14
1.500 km	-7	1 minuto	+6	8 horas	+15
15.000 km	-8	2 minutos	+7	(Sem bônus adicional)	

Observação: Adicione -1 a cada aumento de 10× na distância. O bônus máximo para tempo de preparo é de +15.

repetidas (pág. 6) de Autoteleporte têm uma penalidade *adicional* de -5, e se aplicam mesmo se você estiver se teleportando para um destino diferente. Em uma falha crítica, além de quaisquer outros efeitos, você se teleporta para o lugar errado (a critério do Mestre) e sua habilidade “se esgota” por 1d horas!

Você pode evitar um ataque no seu turno com Autoteleporte. Faça um teste de habilidade, sem penalidade de distância, e com -5 por não haver tempo de preparo. Se for bem-sucedido, você desaparece antes que o ataque possa atingi-lo e reaparece em algum lugar aleatório dentro do seu alcance, ou a até 10 metros, o que for *menor*. Se não houver um local seguro para reaparecer, seu teste fracassa automaticamente.

Nível	Distância Máxima	Nível	Distância Máxima
1	1 metro	8	3 km
2	2 metros	9	15 km
3	5 metros	10	150 km
4	10 metros	11	1.500 km
5	20 metros	12	15.000 km
6	100 metros	13	150.000 km
7	500 metros	14	Sem limite

Estatísticas: Dobra (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Confiável 10, +50%; Giroscópica, +10%; Limite de Distância, 10 metros, -50%; Somente Cego, -50%; Teleporte, -10%) [20]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido, um nível a cada etapa [+10/nível], e depois removem Limite de Distância, um nível a cada etapa [+5/nível].

Compensação em Massa

Difícil

Predefinido: Varia; não pode exceder o NH em Autoteleporte.

Você pode carregar mais equipamentos (incluindo, em níveis suficientemente altos, outra pessoa) ao se teleportar. Para a Carga Leve o valor predefinido é Autoteleporte-1, para a Média é Autoteleporte-2, para a Pesada é Autoteleporte-3, e para a Muito Pesada é Autoteleporte-5. Comprar esta técnica a aprimora para todos os níveis de carga; não adquira cada um separadamente.

Cuidadoso

Difícil

Predefinido: Autoteleporte-3; não pode exceder o NH em Autoteleporte.

Você toma cuidado adicional para não forçar demais. Se fracassar, você só sofrerá as penalidades normais de uma tentativa repetida. Em caso de falha crítica, você ainda aparecerá em algum lugar errado, mas sua habilidade não se esgotará por 1d horas.

Rastreamento

Difícil

Predefinido: Autoteleporte-2; não pode exceder o NH em Autoteleporte.

Você pode seguir outro teleportador. Além dos modificadores normais (e da penalidade para esta técnica), você sofre -1 por metro de distância até o ponto de partida dele e um modificador baseado em quanto tempo atrás ele se teleportou. Este modificador é de +5 menos o bônus de tempo encontrado na Tabela de Modificadores para Teleporte (por exemplo, um bônus de +2 se o alvo teleportou há oito segundos).

Exoteleporte

46 pontos para o nível 1, mais 5 pontos para cada nível adicional*

Perícia: Exoteleporte (IQ/Difícil).

Você pode teleportar *outros* alvos, desde objetos inanimados até — em níveis mais altos — pessoas. Você deve ser capaz de ver o alvo ou saber *exatamente* onde está, e não deve pesar mais que o seu limite. Faça um teste de habilidade, usando Modificadores para Teleporte (acima). Para encontrar a penalidade da distância, some a distância de você até o alvo e a distância que você deseja teleportar o alvo. O modificador de tempo de preparo é baseado em quanto tempo você se concentra antes. (Você deve se concentrar por pelo menos um segundo; você não pode usar Exoteleporte instantaneamente.) Se esta penalidade for muito alta, você pode gastar fadiga; a cada 2 PF remove -1 em penalidades. Se for bem-sucedido, o alvo resiste com HT. Um fracasso ao resistir significa que ele (ou o objeto) muda de local. Alvos vivos sentem uma poderosa sensação de torção mesmo se resistirem e devem fazer um teste de Percepção do Corpo (pág. MB215) ou passar o próximo turno se recuperando. Qualquer pessoa experiente em teleporte saberá o que aconteceu.

Você *pode* se Exoteleportar se seu limite de peso for alto o suficiente, mas com uma penalidade de -2, devido ao constrangimento de se tratar como uma carga externa.

Nível	Limite	Nível	Limite
1	0,5 kg	11	30 kg
2	1 kg	12	45 kg
3	2 kg	13	60 kg
4	3,5 kg	14	70 kg
5	5 kg	15	80 kg
6	7,5 kg	16	90 kg
7	10 kg	17	100 kg
8	15 kg	18	120 kg
9	20 kg	19	140 kg
10	25 kg	+ 1	+40 kg

* Se você só consegue afetar alvos tocando-os (contato pele a pele para seres vivos), mas pode enviá-los para qualquer lugar, escolha a variante Exoteleporte (Somente Toque). Isso reduz o custo em 11 pontos — ou seja, 35 pontos para o nível 1, mais 5 pontos para cada nível adicional.

Estatísticas: Atribuição 1 (HT; Baseado em IQ, Teste Próprio, +20%; Imprecisão 2, +150%; Teleporte, -10%; Vantagem, Dobra Modificada, +200%) [46]. *Traço Inerente:* Usa um teste com as penalidades de distância *combinadas* do Teleporte, em vez de dois

Um Exoteleporte Alternativo

Por padrão, Exoteleporte (págs. 65–66) não possui limites de distância, mas o peso que pode ser afetado é estritamente limitado pelo nível de poder. Em alguns cenários, o Mestre pode querer reverter essa premissa. Cabe ao Mestre decidir se este “Exoteleporte Limitado pela Distância” (“Exoteleporte LD”, para abreviar) existe, bem como se ele substitui o Exoteleporte normal ou está disponível como uma habilidade separada.

Exoteleporte LD

45/55/65/75/80/85/90/95/100/105/110/115/120/125
para níveis 1–14*

Perícia: Exoteleporte (IQ/Difícil).

Você pode teleportar *outros* alvos, de objetos inanimados a pessoas, até uma distância máxima determinada pelo seu alcance. Você deve ser capaz de ver o alvo ou saber *exatamente* onde ele está, e ele deve estar dentro do seu alcance. Para determinar a distância do alcance, consulte seu nível na tabela de Autoteleporte (pág. 64). Por exemplo, com Exoteleporte LD 5, você pode mirar em alguém a até 20 metros e teleportá-lo até 20 metros em qualquer direção.

Além das mudanças acima, essa habilidade funciona exatamente como Exoteleporte (págs. 65–66).

* Se você só consegue afetar alvos tocando-os (contato pele a pele para seres vivos), mas pode enviá-los para qualquer lugar, escolha a variante Exoteleporte LD (Somente Toque). Isso reduz o custo em 11 pontos — ou seja, 34/44/54/64 pontos para os níveis 1–4, mais 5 pontos para cada nível adicional.

Estatísticas: Atribuição 1 (HT; Baseado em IQ, Teste Próprio, +20%; Distância da Atribuição não pode exceder a distância da Dobra, -10%; Imprecisão 2, +150%; Teleporte, -10%; Vantagem, Dobra Modificada, +200%) [45]. *Traço Inerente:* Usa um teste com as penalidades combinadas de

distância do Teleporte em vez de dois testes com penalidades separadas. Vantagem é Dobra (Alcance Reduzido 1/10, -30%; Confiável 10, +50%; Limite de Distância, 10 metros, -50%; Somente Cego, -50%) [20]. Níveis posteriores removem Alcance Reduzido da Dobra modificada, um nível a cada etapa [+10/nível], e depois removem Limite de Distância, um nível a cada etapa [+5/nível]. A variante Exoteleporte (Apenas Toque) adiciona Agente de Contato, Ataque Corpo a Corpo, C, e reduz a Imprecisão para 1 [34].

Alcance Longínquo

Difícil

Predefinido: Exoteleporte-1; não pode exceder o NH em Exoteleporte.

Você pode afetar um alvo além do seu alcance normal. No entanto, isso não altera a distância que você pode *teleportá-lo*. Por exemplo, se você tiver Exoteleporte LD 5, poderá usar Alcance Longínquo para segurar um alvo a 83 metros de distância, mas ainda poderá teleportá-lo apenas para até 20 metros. Esta técnica não está disponível para a variante Exoteleporte LD (Somente Toque).

Teleporte Coletivo

Difícil

Predefinido: Exoteleporte-7; não pode exceder o NH em Exoteleporte.

Como a técnica de mesmo nome em Exoteleporte (abaixo).

Viagem Dolorosa

Difícil

Predefinido: Exoteleporte-1; não pode exceder o NH em Exoteleporte.

Como a técnica de mesmo nome em Exoteleporte (abaixo).

testes com penalidades separadas. Vantagem é Dobra (Capacidade Modificada, 0,5 kg, -30%; Confiável 10, +50%; Exoteleporte, -50%; Somente Cego, -50%) [20]. Níveis posteriores melhoram a Capacidade Modificada na Dobra atribuída, um nível a cada etapa [+5]. A variante Exoteleporte (Somente Toque) adiciona Agente de Contato e Ataque Corpo a Corpo, C, e reduz a Imprecisão para 1 [35].

Teleporte Coletivo

Difícil

Predefinido: Exoteleporte-7; não pode exceder o NH em Exoteleporte.

Você pode Exoteleportar vários alvos de uma só vez; o peso total deles não pode exceder o seu limite de peso. Todos devem estar dentro de uma área com um raio de dois metros. Você pode selecionar quem será afetado e quem não será.

Viagem Dolorosa

Difícil

Predefinido: Exoteleporte-1; não pode exceder o NH em Exoteleporte.

Após você Exoteleportar um alvo vivo, ele fica atordoado (mesmo que seja bem-sucedido em um teste de Percepção do Corpo); ele pode fazer testes a cada segundo para se recuperar.

Intraportação

9 pontos/nível

Perícia: Intraportação (Vont/Difícil).

Esta é a habilidade de causar dano em algo ou alguém teleportando pequenos pedaços para fora do corpo dele. A Intraportação *não* existe em todos os cenários — sempre consulte seu Mestre antes de comprá-la.

Você deve vencer uma Disputa Rápida de perícia contra o HT do alvo. Sua perícia aplica penalidades normais de distância (pág. MB550), *não* penalidades de distância de Teleporte. Se for bem-sucedido, o alvo sofre dano 1d-2 perf por nível (mínimo de 1 ponto), ignorando a RD. Você *pode* concentrar esta habilidade em mirar em pontos de impacto; adicione a penalidade do ponto de impacto ao seu teste de habilidade. Em caso de sucesso, aplicam-se modificadores de ferimento normais.

Este não é um ataque sutil. Parece Exoteleporte (pág. 65), mas é mais doloroso e focado, e os pedaços aparecem a poucos metros da vítima antes de cair no chão.

Estatísticas: Ataque por Perfuração 1d-2 (Baseado em HT, +20%; Efeito Seletivo, +20%; Imprecisão 2, +150%; Teleporte, -10%) [9/nível].

Teleporte Coletivo

Difícil

Predefinido: Intraportação-7; não pode exceder o NH em Intraportação.

Como a técnica de mesmo nome em Exoteleporte (pág. 66), mas para causar dano a vários alvos em vez de teleportá-los. Não há limite de peso.

Percepção Telepórtica

47/11/16 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Percepção Telepórtica (Per/Difícil).

Esta é uma versão limitada de Percepção Psíquica (pág. 43). Ela usa aquelas regras (e técnicas psíquicas), mas só consegue detectar teleporte (de ida ou volta).

Estatísticas: Detectar (Atividade de Teleporte; Reflexiva, +40%; Teleporte, -10%; Vaga, -50%) [4]. Níveis posteriores removem Vaga [7], depois adicionam Precisão, Sem Mirar [11], e depois Analisador [16].

Teleporte de Combate

40 pontos*

Perícia: Autoteleporte (IQ/Difícil).

Uma vez por turno, você pode “esquivar” de um ataque teleportando-se para longe dele. Funciona como se você tivesse Autoteleporte 4 (pág. 64), mas sem penalidade de -5 por falta de preparo.

* Se você tiver a habilidade Autoteleporte (pág. 64), o custo para Teleporte de Combate passa a ser de 15 pontos. Aprendê-la remove a penalidade de -5 por “sem preparo”, especialmente quando você se teleporta aleatoriamente para evitar um ataque. A penalidade de -5 não é removida se precisar teleportar com pressa para algum lugar.

Estatísticas: Dobra (Giroscópica, +10%; Somente Translocação, -60%; Teleporte, -10%) [40]. Psis com Autoteleporte adicionam Translocação e uma limitação personalizada — Confiável é reduzida pela metade quando translocando (-10%) — para sua Dobra [+15].

Compensação em Massa

Difícil

Predefinido: Varia; não pode exceder o NH em Autoteleporte.

Como a técnica de mesmo nome em Autoteleporte (pág. 65).

Cuidadoso

Difícil

Predefinido: Autoteleporte-3; não pode exceder o NH em Autoteleporte.

Como a técnica de mesmo nome em Autoteleporte (pág. 65).

HABILIDADES ADICIONAIS PARA TELEPORTE

A seguinte característica não exige modificadores especiais para ser uma habilidade de Teleporte.

- Poder Protegido (Teleporte, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Teleporte: Ataque Inato (com Imprecisão; exige consentimento do Mestre); Atribulação (Dobra); Detectar (Teleporte); e Dobra.

Deslocar-se instantaneamente a qualquer distância é uma habilidade evidente.

Qualidades para Teleporte

Controle de Inércia: Sua experiência ajuda você a resistir ao teleporte quando atacado. Você recebe +3 para resistir a qualquer tentativa de teleporte contra a sua vontade.

Exo-Saque: Ao fazer um teste de habilidade em Sacar Rápido, você pode teleportar a arma diretamente para a sua mão. O efeito no jogo é remover quaisquer penalidades por coldre ou bainha, mesmo que a arma esteja lacrada por segurança ou que o coldre esteja fechado e sob sua jaqueta. Você precisa se especializar; as especializações são as mesmas de Sacar Rápido (pág. MB222). Em alguns círculos, isso é conhecido como “Sacar Rápido BSG (*Battlestar Galactica*)”.

Expulsão: Você pode remover matéria estranha do seu corpo, teleportando-a para fora do seu organismo ou deixando-a para trás ao se teleportar. (No primeiro caso, ela aparece no chão a cerca de um metro de distância.) Isso exige um teste de IQ (mais bônus por Talento). Se fracassar, não poderá tentar novamente. É uma boa maneira de se livrar de estilhaços, veneno, comida estragada, drogas, etc. Se a matéria teve um efeito contínuo (por exemplo, dano) que foi resistido ou poderia ser evitado por um teste de atributo, você recebe outro teste imediatamente, com um bônus de +2. Esta qualidade não pode ser usada em toxinas que já se espalharam pelo seu organismo (a critério do Mestre — qualquer coisa que esteja pelo menos na metade de seus ciclos máximos geralmente se qualifica).

Puff! Você pode optar por fazer com que seu teleporte produza um barulho alto (geralmente ao “portar” uma quantidade excessiva de ar) e/ou um efeito visual, no ponto de origem, no ponto de chegada ou em ambos. Isso pode ser uma distração muito útil.

Roque: Você pode fazer “trocas” de curta distância com seus aliados. Se estiver a menos de um metro de um alvo voluntário e não houver barreira entre vocês, vocês podem trocar de lugar instantaneamente. Isso exige um teste de IQ (mais bônus por Talento) e custa 1 PF. Ambos mantêm sua orientação original e não precisam fazer um teste de Percepção do Corpo. Isso conta como seu passo (pág. MB368); não pode ser usado se você já tiver dado um passo e não pode ser usado em resposta às ações de um oponente, a menos que você tenha usado a manobra Aguardar para isso.

Truque da Moeda: Você pode teleportar objetos não maiores ou mais pesados que uma moeda de uma mão para a outra. Isso concede +2 em testes de Surrupiar, Punga ou Prestidigitação quando apenas um único objeto pequeno estiver envolvido.

Um Tintinho a Mais: Você pode instintivamente “translocar” um objeto arremessado um pouco mais perto da sua mão. Isso lhe concede +2 em qualquer jogada para apanhar algo (veja Apanhar, pág. MB352).

VAMPIRISMO PSÍQUICO

Usuários de habilidades de Vampirismo Psíquico (“vampiros psíquicos”, ou às vezes simplesmente “vampiros”) podem drenar energia de outras pessoas para si mesmos, seja a energia que alimenta as emoções, a energia da força vital ou qualquer outra coisa. Por isso, algumas pessoas veem os vampiros psíquicos como cruéis e manipuladores — e alguns são — mas esse poder, como todo poder psíquico, pode ser usado igualmente para o bem ou para o mal.

O Vampirismo Psíquico e a Telepatia compartilham muitos aspectos. Entre outras coisas, isso significa que Escudos Mentais e quaisquer outras defesas designadas como protetora contra ataques “telepáticos” também podem proteger contra ataques de Vampirismo Psíquico. É claro que todas as habilidades de Vampirismo Psíquico podem recorrer à força bruta (pág. 62) para compensar. Em alguns cenários, esse poder não existe; suas habilidades fazem parte do poder Telepatia.

Modificador de Poder: Todas as habilidades deste poder têm a limitação Vampirismo Psíquico, -10%. Isso indica que faz parte deste poder e que utiliza as regras descritas em *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Drenar (Atributo)

24/26/28/30/32/34/36/38/40 pontos para os níveis 1–9

Perícia: Drenar (Atributo) (Vont/Difícil).

Você pode drenar temporariamente um dos atributos de alguém. Cada atributo corresponde a uma habilidade (e perícia) separada. *Drenar ST* reduz a ST, a BC e o dano básico do alvo (mas não os PV). *Drenar DX* reduz a DX do alvo (mas não a Velocidade Básica). *Drenar IQ* reduz a IQ, a Vontade e a Percepção do alvo. *Drenar HT* reduz a HT do alvo (mas não a Velocidade Básica ou os PF). Se você quiser drenar todos os quatro atributos, compre as quatro habilidades. Observe que elas *podem* ser compradas como habilidades alternativas para economizar pontos.

Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do alvo. Esta é uma habilidade de curta distância; aplique -1 para cada metro de distância do alvo. Se você vencer, o atributo do alvo será reduzido pela sua margem de vitória — ou pelo *dobro* da sua margem de vitória no caso de Drenar ST ou Drenar HT! Você não pode usar esta habilidade no alvo novamente até que seu efeito passe.

Os atributos da vítima retornam ao normal em 1d×5 segundos no nível 1, em 1d minutos no nível 2, em 2d+2 minutos no nível 3, em 3d×3 minutos no nível 4, em 3d×9 minutos no nível 5, em 2d-2 horas (mínimo de uma hora) no nível 6, em 2d×2 horas no nível 7, em 2d×7 horas no nível 8, e em 2d-1 dias no nível 9.

Estatísticas: Atribuição 1 (Vontade; Assinatura Inexistente, +20%; Baseado em Vontade, +20%; Imprecisão 1, +100%; Penalidade em Atributo, Varia, Baseado em Margem, +30%; Prazo Fixo, +0%; Prazo Reduzido 1/10, -20%; Vampirismo Psíquico, -10%) [24]. *Traço Inerente:* A duração é determinada pelos dados. A penalidade no Atributo é -2 para ST, -2 para HT, -1 para IQ, ou -1 para DX. Níveis posteriores removem Prazo Reduzido [26] e depois adicionam Prazo Estendido, um nível a cada etapa [+2/nível].

Drenagem Dolorosa

Difícil

Predefinido: Drenar (Atributo)-1; não pode exceder o NH em Drenar (Atributo).

Você drena rápido o bastante para sobrecarregar o sistema nervoso da vítima. Em caso de sucesso, o alvo ainda ficará atordoado, mas terá direito a um teste de Vontade a cada segundo para se recuperar.

Drenagem Longínqua

Difícil

Predefinido: Drenar (Atributo) -5; não pode exceder o NH em Drenar (Atributo).

Você pode drenar alguém a uma distância muito maior. Aplique penalidades normais de distância (pág. MB550) em vez da penalidade de -1/metro. Se o alvo estiver a mais de 15 metros de distância, use modificadores de longa distância (pág. MB241), mas com uma penalidade *adicional* de -5.

Drenar Emoção

10/15/25/30 pontos para os níveis 1–4

Perícia: Drenar Emoção (IQ/Difícil).

Você pode drenar todas as emoções de uma pessoa. Faça uma Disputa Rápida entre a sua perícia e a Vontade dela. Se você vencer, ela perde a capacidade de sentir qualquer emoção por (10 × a sua margem de vitória) segundos. Ela mantém sua própria mente e personalidade, mas só tomará ações baseadas na lógica. Você, por outro lado, sente as emoções dela durante esse período! Essas emoções geralmente são controláveis, mas emoções especialmente fortes podem exigir um teste de Vontade para manter a compostura.

O nível 1 exige contato pele a pele para ser usado. No nível 2, qualquer toque serve. O nível 3 pode ser usado à distância; aplique uma penalidade de -1 por metro de distância até o alvo. O nível, em vez disso, aplicam-se as penalidades normais de distância (pág. MB550).

Estatísticas: Controle da Mente (Acesso, Apenas para remover todas as emoções, -30%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Controle de Emoção, -50%; Efeito Incômodo, Usuário vivencia as emoções drenadas, -5%; Independente, +70%; Prazo Reduzido 1/6, -15%; Vampirismo Psíquico, -10%) [10]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [15], depois substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [25], e depois removem Distância Encurtada 1 [30].

Drenagem Coletiva

Difícil

Predefinido: Drenar Emoção-5; não pode exceder o NH em Drenar Emoção.

Você pode afetar todos em um raio de dois metros de uma só vez. Você pode dobrar esse raio, cumulativamente, para cada 5 pontos na margem de sucesso do seu teste de habilidade (modificado).

Efeito Duradouro

Difícil

Predefinido: Drenar Emoção-8; não pode exceder o NH em Drenar Emoção.

O alvo não pode vivenciar emoções por horas iguais à sua margem de vitória! Você apenas vivencia as emoções dele pelo tempo padrão.

Roubar Energia

32/34/37/39/42/44 pontos para os níveis 1–6,
mais 7 pontos para cada nível adicional

Perícia: Roubar Energia (Vont/Difícil).

Você pode roubar energia (PF) de outras pessoas, repondo a sua própria. Você deve vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade do seu alvo; você sofre -1 por metro de distância até ele.

No nível 1, você deve se concentrar por 30 segundos antes de fazer o teste; se o alvo se moveu, use a *pior* penalidade de distância nesse período. Se vencer, você ganha 1 PF e o alvo perde 1 PF. Drenar mais PF exige outros 30 segundos e outra Disputa Rápida. No nível 2, leva 15 segundos para roubar 1 PF. Isso cai para oito segundos no nível 3; quatro segundos no nível 4; dois segundos no nível 5; e um segundo no nível 6. No nível 7 e acima, você pode drenar (nível-5) PF de uma vítima a cada segundo; faça uma nova Disputa Rápida por *segundo* em vez de por PF roubado.

Perdas leves de fadiga são difíceis de perceber; veja *Detectando o Psiquismo* (págs. 11–12) para mais detalhes. Se o alvo resistir com sucesso, você deve esperar 24 horas antes de tentar drená-lo novamente.

Mesmo o uso bem-sucedido de Roubar Energia pode ser complicado, pois o senso de identidade do alvo está ligado à sua energia vital. Após drenar uma pessoa, jogue 3d. Se o resultado for menor ou igual à quantidade de PF que você roubou dela, o Mestre atribuirá a você -(1d×5) pontos de desvantagens e peculiaridades da vítima, que duram 10 minutos por PF roubado.

Estatísticas: Sanguessuga 1 (Cura Acelerada, +25%; Efeito Incômodo, Capaz de transferir características de personalidade, -5%; Gasto Adicional de Tempo 5, -50%; Imprecação 1, +100%; Imunidade Ampliada 3, -30%; Longa Distância, +40%; Roubar PF, -25%; Somente Cura PF, -20%; Vampirismo Psíquico, -10%) [32]. Níveis posteriores reduzem Gasto Adicional de Tempo, um nível a cada etapa [+2.5/nível], e depois adicionam níveis maiores de Sanguessuga [+7/nível].

Furto Longínquo

Difícil

Predefinido: Roubar Energia-5; não pode exceder o NH em Roubar Energia.

Seu nível de habilidade da perícia sofre penalidades normais de distância (pág. MB550) em vez de -1/metro. Se o alvo estiver a mais de 15 metros de distância, use modificadores de longa distância (pág. MB241), com uma penalidade adicional de -5.

Roubar Poder

55/65/75/85/95/105/115/125/135 pontos
para os níveis 1–9

Perícia: Roubar Poder (Vont/Difícil).

Você pode roubar as habilidades psíquicas de alguém. Isso exige contato pele a pele e uma Disputa Rápida entre a sua perícia e a Vontade do alvo. Se vencer, você rouba *parte* do poder dele durante o período (abaixo). Se empatar ou perder, você não poderá usar Roubar Poder no mesmo alvo novamente por 24 horas.

Se o alvo conhece habilidades em múltiplos poderes, você rouba todas as habilidades de *um único* poder, determinado aleatoriamente. Se o alvo possui múltiplas habilidades, mas todas no mesmo poder, você rouba *uma* dessas habilidades, determinada aleatoriamente. Se o alvo conhece apenas uma habilidade, você a obtém, mas com a limitação Destreinado. Em todos os casos, a vítima perde as habilidades completamente enquanto você as possui.

Para determinar por quanto tempo você mantém o poder roubado, multiplique sua margem de vitória por seis segundos no nível 1, por um minuto no nível 2, por três minutos no nível 3, por 10 minutos no nível 4, por 30 minutos no nível 5, por 100 minutos no nível 6, por cinco horas no nível 7, por 16 horas no nível 8, e por dois dias no nível 9.

O alvo retém quaisquer Talentos e perícias relevantes, mas você ganha temporariamente a perícia para cada habilidade roubada em um nível igual ao seu atributo mais o Talento para Vampirismo Psíquico. Por exemplo, se você tiver Vontade 12 e Talento para Vampirismo Psíquico 1, e roubar Escudo Mental de alguém, você ganha a perícia Escudo Mental-13 durante o período. (Exceção: não some o Talento para Vampirismo Psíquico se a habilidade tiver Destreinado.)

Estatísticas: Neutralizar (Agente de Contato, -30%; Furto de Poder, Fraco, +100%; Imunidade Ampliada 3, -30%; Prazo Reduzido 1/10, -20%; Vampirismo Psíquico, -10%) [55]. Níveis posteriores removem Prazo Reduzido [65] e depois adicionam Prazo Estendido, um nível a cada etapa [+10/nível].

Qualidades para Vampirismo Psíquico

Charme Venenoso: Se você obtiver uma reação Muito Boa (ou melhor) de uma vítima em potencial, ela resistirá ao seu *próximo* ataque de Vampirismo Psíquico com -2. Essa penalidade diminui se a reação dela mudar antes de você atacá-la.

Cura do Sangue: Você recupera 1 PV ou 1 PF (à sua escolha) na primeira vez que tocar o corpo de uma criatura viva e inteligente (IQ 6+) que você pessoalmente matou ou feriu mortalmente.

Destruidor da Vida Controlável: Você pode escolher emitir uma aura drenadora de vida, como na desvantagem Destruidor da Vida (pág. MB132). Isso exige um teste de Vontade (mais bônus por Talento) para ativar ou desativar, com -1 por tentativa adicional por hora.

Furto Agradável: Seu vampirismo é benéfico para a vítima. Você recebe +1 para usar testes de Influência (pág. MB359) no alvo até que ele recupere a característica que você drenou. A critério do Mestre, qualquer furto explícito — incluindo Roubar Vida (pág. 70) — é uma exceção a isso.

Revigoroamento: Absorver energia psíquica ambiente concede +1 em testes de HT (mas não em perícias baseadas em HT) se alguém a menos de dois metros de você estiver

usando uma habilidade psíquica. Vários psis não concedem um bônus maior. Você não pode ser a fonte nem o alvo. Esta não é uma habilidade de detecção de psiismo; você não perceberá o bônus até fracassar em um teste de HT por 1 e o Mestre informar que, na verdade, você teve sucesso.

Schadenfreude: Você pode se alimentar da felicidade roubada dos outros. Isso lhe dá +2 em qualquer teste de Dissimulação ou Lábria para convencer alguém de algo que o deixará infeliz.

Vampiro Social: Você pode roubar energia em um ambiente social ou de aglomeração. Se estiver interagindo com um grupo de 20 ou mais pessoas (por exemplo, em uma festa ou se apresentando para uma plateia), você pode recuperar PF como se estivesse descansando — ou duas vezes mais rápido se *estiver* descansando fisicamente ao mesmo tempo. Membros do grupo, selecionados aleatoriamente, perdem os PF adicionais que você recupera. Qualquer pessoa com defesas mentais (por exemplo, um Escudo Mental, as perícias Bloqueio Mental ou Força Mental, habilidades Antipsi) é imune.

Observe que muitos vampiros psíquicos também têm a qualidade Rosto Sincero (pág. MB101).

Telecinese, telepatia, sincronicidade. Só porque você não vê algo, não significa que não seja real.

– Ian Nottingham, *Witchblade*

Furto Melhorado

Difícil

Predefinido: Roubar Poder-10; não pode exceder o NH em Roubar Poder.

Você rouba *todos* os poderes e habilidades psíquicas da vítima.

Precisão

Difícil

Predefinido: Roubar Poder-2; não pode exceder o NH em Roubar Poder.

Em vez de roubar aleatoriamente, você pode escolher o poder ou habilidade a ser afetado, *se* tiver certeza de que seu alvo o possui. Se ele não o tiver, nada acontece; você pode tentar novamente, como uma tentativa repetida (pág. 6).

Roubar Sonhos

23/31/40/48/67 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Roubar Sonhos (Vont/Difícil).

Você pode roubar os sonhos de alguém, tornando o sono dele inútil e insatisfatório. (Qualquer um com Não Dorme é imune.) Se você vencer uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade dele, a *próxima* noite inteira de sono dele não contará para recuperação de PF; trate-a como se ele estivesse permanecido acordado o tempo todo! Não há nenhuma indicação externa de que ele esteja com problemas — para um observador, ele está dormindo tranquilamente. Os sonhos dele, no entanto, são transferidos para você; você os vivenciará na próxima vez que dormir. Um vampiro astuto pode usar essa habilidade para descobrir mais sobre os segredos de uma pessoa ou revelar suas esperanças e desejos. Um vampiro sádico pode usar essa habilidade em uma vítima todos os dias, até matá-la!

No nível 1, você deve fazer contato pele a pele com a vítima. No nível 2, qualquer toque serve. O nível 3 permite o uso à distância; o NH de sua perícia sofre -1 por metro de distância até a pessoa. No nível 4, use penalidades normais de distância (pág. MB550). O nível 5 (que exige a permissão do Mestre para ser adquirido) substitui isso pelos modificadores de longa distância (pág. MB241), permitindo que você afete alguém do outro lado da cidade, desde que saiba exatamente onde ele está.

Estatísticas: Ataque por Fadiga 3 pontos (Agente de Contato, -30%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Atraso, Próximo sono, -30%; Imprecação 1, +100%; Interligação, +10%; Perigo, Sono Perdido, +50%; Vampirismo Psíquico, -10%) [17] + Leitura da Mente (Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Atraso, Próximo sono, -30%; Interligação, +10%; Vampirismo Psíquico, -10%) [6]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [19 + 12], depois removem Ataque Corpo a Corpo (e adicionam Distância Encurtada 1 para Leitura da Mente) [22 + 18], depois atualizam Imprecação para 2 (no Ataque por Fadiga) e removem Distância Encurtada 1 (da Leitura da Mente) [27 + 21], e depois atualizam Imprecação para 3 (no Ataque por Fadiga) e adicionam Distância Prolongada 1 (para Leitura da Mente) [31 + 36].

Desestabilizador

Difícil

Predefinido: Roubar Sonhos-5; não pode exceder o NH em Roubar Sonhos.

A falta de sono tem um efeito particularmente prejudicial na sua vítima. Escolha *um* dos seguintes efeitos: Confuso (9), Depressão Crônica (12), Desatento (9), Hábito Detestável (Irritação, -3 em reações), Indeciso (9), Irritabilidade (9), ou Vozes Fantasmagóricas (Diabólica). Se você usar esta técnica *sempre* que afetar uma pessoa, ela ganhará essa desvantagem quando perder mais de 1/3 de seus PF iniciais para Roubar Sonhos. (Para a maioria das pessoas, isso ocorrerá após a segunda noite consecutiva.) Ela mantém a desvantagem enquanto permanecer acima desse gatilho. Cada efeito é uma técnica psíquica *separada* para ser comprada.

Roubar Vida

25 pontos para o nível 1, mais 4 pontos para cada nível adicional

Perícia: Roubar Vida (Vont/Difícil).

Você pode roubar a força vital (PV) de alguém, curando a si mesmo com ela. É necessário manter contato *contínuo* para usar esta habilidade — segurar ou dar um aperto de mão serve, mas apenas um toque não. Esta *não* é uma habilidade sutil! Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a Vontade da vítima *a cada segundo*. Se for bem-sucedido, você drena PV dela em quantidade igual ao seu nível de Roubar Vida. Esses PV podem ser usados para curar seus ferimentos. Quando você estiver com seus PV cheios, eles passam a recuperar seus PF. (Se você estiver com PV e PF no máximo, não receberá mais benefícios, mas sua vítima ainda poderá perder PV.)

Se sua vítima resistir com sucesso, você não poderá afetá-la novamente por 24 horas.

Estatísticas: Sanguessuga 1 (Cura Acelerada, +25%; Cura PF após PV, +30%; Exige Teste de Vont vs. Vont, -15%; Imunidade Ampliada 3, -30%; Vampirismo Psíquico, -10%) [25]. Níveis posteriores aumentam o nível de Sanguessuga [+4/nível].



Sem Contato

Difícil

Predefinido: Roubar Vida-7; não pode exceder o NH em Roubar Vida.

Você pode usar Roubar Vida à distância; você sofre -1 no NH de sua perícia para cada metro até o alvo. No entanto, seu nível de poder efetivo é *reduzido pela metade* ao usar Sem Contato, o que torna esta técnica psíquica inútil com Roubar Vida 1.

HABILIDADES ADICIONAIS PARA VAMPIRISMO PSÍQUICO

As seguintes características não exigem modificadores especiais para serem habilidades de Vampirismo Psíquico.

- Detectar (Vida; Vampirismo Psíquico, -10%) [27]. *Perícia:* Detectar Vida (Per/Difícil).
- Poder Protegido (Vampirismo Psíquico, -10%) [5]. Não exige perícia; habilidade passiva.

Além disso, as seguintes vantagens são bons pontos de partida para aqueles que desejam desenvolver novas habilidades de Vampirismo Psíquico: Ataque por Fadiga (com um Perigo apropriado); Ataque por Toxina; Atribulação (para remover atributos ou vantagens); Neutralizar; e Sanguessuga.

A dúvida dos mais sábios seria a maior força do vampiro.

— Professor van Helsing, Drácula

PODERES ADICIONAIS

Os poderes a seguir oferecem opções adicionais para campanhas psíquicas. Alguns se concentram em um nicho que os poderes principais não cobrem. Outros são um subconjunto de um poder existente — um subconjunto que pode merecer mais atenção em certos jogos. Em todos os casos, eles oferecem opções adicionais ao Mestre. Consulte a descrição de cada poder para obter mais dicas sobre como e quando usá-lo.

Esses poderes não são apresentados com tantos detalhes quanto os anteriores. Cada um inclui algumas habilidades de exemplo em detalhes completos, seguidas de conselhos e sugestões para o Mestre criar habilidades adicionais.

Modificador de Poder: Para cada poder abaixo, o modificador de poder compartilha o nome do poder e tem uma limitação de -10%. Isso reflete que ele faz parte deste poder e que utiliza as regras de *Como Funciona o Psiquismo* (págs. 6–11).

Talento: Para cada poder abaixo, o Talento recebe o nome do poder (ou seja, “Talento para [Poder]”) e funciona de forma idêntica aos Talentos (pág. 18) para poder existentes.

BIOCINESE

A Biocinese representa metade do poder da Cura Psíquica (págs. 29–32), expandido significativamente para o âmbito da alteração do corpo e da saúde de outros. Juntamente com Psicometabolismo (pág. 73), *substitui* Cura Psíquica quando usada em uma campanha. As seguintes habilidades de Cura Psíquica tornam-se habilidades de Biocinese — basta renomear o modificador de poder: Curar (todas as versões; págs. 29–30), Escudo Antidoença (pág. 30), Empatia (pág. 32), Leitura de Aura (pág. 31), Poder Protegido (pág. 32) e Sono (pág. 31). Drenar (Atributo) (pág. 68) torna-se uma habilidade de Vampirismo Psíquico e Biocinese. Outras habilidades de Biocinese envolvem controle físico sobre o corpo de outros — as mágicas mais sutis da escola de Controle do Corpo (*GURPS Magia*, pág. 35) podem servir de inspiração.

Exemplo de Habilidade: Amoldar Corpo

32/34/36/38/40/42/44/46 pontos para os níveis 1–8

Perícia: Amoldar Corpo (Vont/Difícil).

Você pode fazer com que a o tecido vivo de outra pessoa se torne macio e maleável sob suas mãos, permitindo que você o remodele. Isso exige 10 segundos de concentração e contato pele a pele enquanto você trabalha fisicamente o tecido vivo, seguido por um teste de habilidade. Indivíduos relutantes devem ser imobilizados, colocados inconscientes, etc., e resistem com HT. Se

você tiver sucesso, a aparência da pessoa muda o suficiente para que ninguém a reconheça. Se você quiser disfarçá-la como outra pessoa ou melhorar sua Aparência em um nível, faça um segundo teste, com a perícia de NH *mais alto* entre Disfarce ou Amoldar Corpo. (*Reduzir a Aparência é fácil* — você pode levar o indivíduo a um nível tão baixo quanto Hediondo como parte do teste inicial.)

Para determinar quanto tempo as mudanças duram, multiplique sua margem de sucesso (ou margem de vitória) por um minuto no nível 1, por três minutos no nível 2, por 10 minutos no nível 3, por 30 minutos no nível 4, por 100 minutos no nível 5, por cinco horas no nível 6, por 16 horas no nível 7, e por dois dias no nível 8.

Estatísticas: Atribulação 1 (HT; Acesso, Apenas em outros, -10%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Biocinese, -10%; Imprecação 1, +100%; Vantagem, Pele Elástica, +200%) [32]. Níveis posteriores adicionam Prazo Estendido, um nível a cada etapa [+2/nível].

Molde Rápido

Difícil

Predefinido: Amoldar Corpo -8; não pode exceder o NH em Amoldar Corpo.

Sua habilidade leva apenas um segundo para ativar, rápido o suficiente para ser usada em combate. Se você atingir o tecido vivo despido com sucesso com um ataque desarmado, faça uma Disputa Rápida normal. Se vencer, você “rasga” a carne com os dedos, deixando o que parecem cicatrizes horríveis (mas sem causar dano). Dependendo do ponto de impacto, isso pode reduzir a Aparência dele em um nível durante a duração.

Exemplo de Habilidade: Golpear Sentido

22/24/28/33 pontos para os níveis 1–4, mais 33 pontos para cada nível adicional

Perícia: Golpear Sentido (Vont/Difícil).

Você pode remover completamente um dos sentidos do seu alvo. Faça uma Disputa Rápida entre a sua perícia contra a HT do alvo. Se você vencer, ele perde o sentido (ganhando Cegueira, Disosmia, Entorpecido, ou Surdez) por minutos igual à sua margem de sucesso. Quaisquer habilidades que ampliem o sentido perdido ficarão indisponíveis durante esse período (por exemplo, se você remover a visão do alvo, ele não poderá usar Visão Hipspectral ou Ver o Invisível), embora sentidos totalmente únicos (por exemplo, Sentido de Monitoramento) continuem funcionando perfeitamente.

No nível 1, você precisa fazer contato pele a pele para usar Golpear Sentido. No nível 2, qualquer toque serve. No nível 3, você pode usar sua habilidade à distância; seu teste de habilidade sofre -1 por metro. No nível 4, aplique penalidades normais de distância (pág. MB550). Cada nível adicional impõe uma penalidade de -1 no teste de HT do alvo para resistir.

Estatísticas: Atribulação 1 (HT; Agente de Contato, -30%; Apenas capaz de infringir uma desvantagem por vez, -25%; Assinatura Inexistente, +20%; Ataque Corpo a Corpo, C, Incapaz de Aparar, -35%; Biocinese, -10%; Desvantagens, Cegueira, Disosmia, Entorpecido, Surdez, +85%; Imprecação 1, +100%) [22]. Níveis posteriores removem Agente de Contato [24], depois Ataque Corpo a Corpo [28], depois aumentam Imprecação para 2 [33], e depois adicionam níveis maiores de Atribulação [32/nível].

Ataque Multicanal

Difícil

Predefinido: Golpear Sentido-4; não pode exceder o NH em Golpear Sentido.

Em vez de eliminar apenas um sentido, você pode remover quaisquer ou todos os quatro sentidos básicos da vítima.

Golpear Sentido Exótico

Difícil

Predefinido: Varia; não pode exceder o NH em Golpear Sentido.

Você pode tentar atingir um sentido não humano (por exemplo, Radar ou Sentido de Vibração). Esta é uma técnica diferente para cada sentido. Sua penalidade no NH é de -1 para cada 10 pontos (ou fração deles) que a vantagem *base* custa. Por exemplo, Golpear Sentido Exótico (Sentido de Vibração) é uma técnica psíquica, cujo predefinido é Golpear Sentido-1, que remove o Sentido de Vibração do alvo (não importa o quanto a vítima realmente pagou por ele).

Habilidades Adicionais para Biocinese

Outras habilidades para esse poder podem ser desenvolvidas com base nas seguintes vantagens.

- Ataque por Fadiga (com Imprecação e Baseado em HT), geralmente com um Perigo para refletir desidratação, fome, etc.
- Ataque por Toxina (com Imprecação e Baseado em HT).
- Atribulação (com Imprecação) é a habilidade principal. Atribuições que produzem praticamente *qualquer* efeito físico mundano, desde Hemofilia a um ataque cardíaco, são permitidas. A ampliação Vantagem, adicionando coisas úteis como Ambidestria ou RD com Pele Resistente, devem ser igualmente comuns.
- Retenção (com Assinatura Inexistente e Inquebrável). Isso representa os pés da vítima se recusando a se mover.
- Sanguessuga (com Roubar Juventude). Se você não rejuvenesce enquanto seu alvo envelhece, isso seria uma limitação de -50%.
- Telecinese (com Animar Formas de Vida), para tomar controle físico do corpo inteiro de uma pessoa... ou apenas uma parte dele.

CONTROLE DOS SONHOS

O Controle dos Sonhos dá a seus usuários domínio sobre os estados de consciência e sobre os sonhos que emergem dos níveis mais profundos do sono. Eles podem interagir com os indivíduos que estão sonhando, seja se comunicando através de seus sonhos ou tomando o controle deles diretamente. O Controle dos Sonhos se sobrepõe à Telepatia, mas oferece um número significativo de habilidades únicas. Se existir, Roubar Sonhos (pág. 70) se torna uma habilidade de Controle dos Sonhos, bem como (ou em vez de) uma habilidade de Vampirismo Psíquico.

Em alguns cenários (os mais propensos a incluir o Controle dos Sonhos), os sonhos de cada adormecido flutuam no mesmo mar etéreo. Isso pode ser literal (por exemplo, um plano de existência real) ou metafórico, representando os laços subconscientes entre todos aqueles que sonham. Nesse caso, a habilidade Projeção de Sonhos abaixo permite que seus usuários visitem esse lugar.

Exemplo de Habilidade: Projeção de Sonhos

20/40/50/60/65/70/75/85/95 pontos para os níveis 1–9

Perícia: Projeção de Sonhos (IQ/Difícil).

Concentrando-se por um certo *tempo de ativação* (veja a tabela) e fazendo um teste de habilidade, você pode enviar sua mente para o mundo dos sonhos. Isso deixa seu corpo inconsciente e indefeso até que você retorne. Você não leva nenhum equipamento consigo. Você pode se “vestir” como quiser, mas isso não oferece proteção. Você pode permanecer por lá por uma determinada *duração* (ou prazo) (veja a tabela) antes de retornar automaticamente ao seu corpo. Assim que retornar, seu corpo deve se ajustar à mudança — você não pode projetar novamente por pelo menos cinco minutos.

A partir do nível 5, você pode saltar para lá com menos tempo de concentração, mas sofre -1 no NH para cada segundo que pular. No nível 9, você pode permanecer no mundo dos sonhos indefinidamente, embora ainda precise dormir e seu corpo precise de comida e bebida. Você também pode voltar imediatamente ao mundo dos sonhos sem a espera de cinco minutos.

Nível	Tempo de Ativação	Duração
1	10 minutos	1 hora
2	70 segundos	1 hora
3	40 segundos	1 hora
4	20 segundos	1 hora
5	10 segundos	1 hora
6	10 segundos	12 horas
7	6 segundos	12 horas
8	2 segundos	12 horas
9	1 segundo	Indefinidamente

Estatísticas: Saltador (Mundo; Controle dos Sonhos, -10%; Custo em Pontos de Fadiga Reduzido 1, +20%; Limitada, Mundo dos sonhos, -20%; Melhorado, +10%; Nu, -30%; Prazo Máximo, 1 hora, -10%; Projeção, -0%; Requer Preparo Imediato, 10 minutos, -45%) [20]. Níveis posteriores reduzem Requer Preparo Imediato para 1 minuto [30], depois substituem Requer Preparo Imediato por Gasto Adicional de Tempo 2 [40], depois reduzem Gasto Adicional de Tempo para 1 [50], depois removem Gasto Adicional de Tempo [60], depois reduzem Prazo Máximo para 12 horas [65], depois adicionam Concentração Mais Rápida 2 [75], depois atualizam Concentração Mais Rápida para 4 [85], e depois a atualizam para 5 e removem Prazo Máximo [95].

Nas Garupa

Difícil

Predefinido: Projeção de Sonhos-5; não pode exceder o NH em Projeção de Sonhos.

Como a técnica de mesmo nome em Projeção Astral (pág. 47).

Exemplo de Habilidade: Remodelar Sonhos

7/14/18/25 pontos

Perícia: Remodelar Sonhos (IQ/Difícil).

Você pode alterar completamente o sonho de uma pessoa. Para isso, você deve estar presente *no* sonho dela por meio da

Projeção de Sonhos (pág. 72) e permanecer lá durante todo o período de concentração. Alternativamente, você pode fazer contato físico, pele a pele, com quem está sonhando enquanto se concentra. No entanto, essa opção tem a desvantagem de não fornecer feedback — você está remodelando o sonho “às cegas” e não pode responder às ações do alvo.

Após se concentrar, faça uma Disputa Rápida entre a sua perícia e o valor mais alto dele entre a Vontade e o NH da perícia Sonhos. Se for bem-sucedido, você pode remodelar o sonho dele da maneira que desejar. Isso concede +2 em qualquer teste para diagnosticar ou curar problemas mentais. Você pode continuar a alterar o sonho como quiser, embora mudanças drásticas ou extremamente perturbadoras possam exigir um segundo teste de resistência.

No nível 1, você deve se concentrar por uma hora inteira antes de cada mudança significativa. Esse tempo cai para 10 minutos no nível 2; um minuto no nível 3; e um segundo no nível 4.

Estatísticas: Ilusão (Acesso, Apenas em alvos adormecidos, -20%; Agente de Contato, -30%; Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Controle dos Sonhos, -10%; Exige Teste de IQ, -10%; Mental, +100%; Requer Preparo Imediato, 1 hora, -75%) [7]. Níveis posteriores reduzem Requer Preparo Imediato para 10 minutos [14], depois um minuto [18], e depois removem Requer Preparo Imediato [25]. *Traço Inerente:* Projetar-se para a mente do alvo é considerado um contato físico.

Psicossomático

Predefinido: Remodelar Sonhos-10; não pode exceder o NH em Remodelar Sonhos.

Como a técnica de mesmo nome em Controle Sensorial (pág. 59).

Habilidades Adicionais para Controle de Sonhos

Outras habilidades para esse poder podem ser desenvolvidas em:

- Ataque por Fadiga (com Imprecação e Sono Perdido).
- Atribulação (com Imprecação) para aplicar Alucinação, Coma, Desvantagem (qualquer uma entre Dorminhoco, Insone, Pesadelos, Sono Complementar, Sono Leve, ou Sonolento), Inconsciência, Sono, Torpor, ou Vantagem (qualquer uma entre Bom de Sono, Não Dorme, ou Pouco Sono).
- Controle (Sonhos). Esta é uma forma Controle Divino (*GURPS Poderes*, pág. 92) que custa 30 pontos/nível. Um teste de habilidade IQ/Difícil bem-sucedido permite o psi a aplicar seu nível de Controle como um bônus ou penalidade para *qualquer* teste de *qualquer* participante do sonho. Isso inclui testes de Psicologia rolls para analisar quem está dormindo, Verificações de Pânico ou testes de resistência feitos por quem está sonhando, etc. Controle ainda pode prolongar ou encurtar a duração do sonho na perspectiva da pessoa que está sonhando; use as diretrizes em Controle (Tempo). Finalmente, se o mundo dos sonhos existir, você consegue fundir os sonhos de um número de pessoas igual ao seu nível.
- Cura (com Somente Atribulação e Acesso, Apenas Atribuições de Controle dos Sonhos, -20%). O Acesso a restringe à lista descrita em *Atribulação*, acima.

- Detectar (Adormecidos).
- Diapsiquia (com Acesso, Apenas nos adormecidos, -20%).
- Escudo Mental (com Limitada, Controle dos Sonhos).
- Leitura da Mente (com Acesso, Apenas nos adormecidos, -20%).
- Não Dorme.
- Oráculo, para interpretar os sonhos.
- Poder Protegido.
- Pouco Sono.
- Sonda Mental (com Acesso, Apenas nos adormecidos, -20%).
- Terror (com Acesso, Apenas nos adormecidos, -20%).
- Visualização.

Habilidades como Vantagens

As habilidades neste capítulo são pacotes prontos — uma alternativa à construção e personalização de cada habilidade. Alguns jogadores podem querer fazer pequenas alterações em uma habilidade, como adicionar uma única ampliação. O parágrafo *Estatísticas* de cada habilidade lista tudo o que é necessário para recalcular o custo da habilidade nesse caso.

No entanto, *como regra opcional*, o Mestre pode optar por tratar essas habilidades como vantagens. Nesse caso, os jogadores podem aplicar modificadores diretamente ao custo da habilidade em si, sem se preocupar com a forma como ela foi construída. Se um psi quiser adicionar Base Visual (-20%) a Percepção Telepórtica 3 [11], ele o faz como se Percepção Telepórtica 3 fosse uma vantagem única de 11 pontos, a um custo de 8,8, que arredonda para 9 pontos. Esteja ciente de que isso *causará* uma discrepância entre os psis que usam essa regra e aqueles construídos normalmente. Para alguns grupos, no entanto, a conveniência pode compensar o potencial de abuso.

Difícil

PSICOMETABOLISMO

O outro lado da Biocinese (págs. 71–72), as habilidades de Psicometabolismo, aprimoram as habilidades naturais do psi. O Psicometabolismo não permite, por exemplo, que o psi crie asas (ou voe sem elas), mas pode aumentar sua habilidade de salto a níveis quase impossíveis. Junto com a Biocinese, esse poder *substitui* a Cura Psíquica quando usado em um jogo.

As seguintes habilidades de Cura Psíquica se tornam habilidades de Psicometabolismo — basta renomear o modificador de poder: Controle do Metabolismo (pág. 32), Poder Protegido (pág. 32), Prolongamento da Vida (pág. 31), Recuperação da Consciência (pág. 32), Regeneração (pág. 32), Resistente (todas as versões; pág. 32), e Restaurar Membros (pág. 32). Outras habilidades de Psicometabolismo permitem que o usuário realize feitos físicos improváveis para os padrões humanos, mas *possíveis*, mesmo que apenas tecnicamente.

Exemplo de Habilidade: Controle de Dano

8/24/32/64/72/92/112 para níveis 1–7

Perícia: Controle de Dano (HT/Difícil).

Ao se ferir, você pode instintivamente fortalecer seus órgãos vitais para resistir melhor a danos. Isso exige um teste de habilidade. Se bem-sucedido, ataques aos seus órgãos vitais ou crânio contam como acertos normais no tronco ou no rosto, respectivamente, anulando os modificadores de ferimento. Controle de Dano é uma habilidade passiva.

À medida que você aprimora o Controle de Dano, seus órgãos se tornam resistentes o suficiente para que, *se você for bem-sucedido no teste de habilidade*, projéteis e ataques similares possam

atravessá-los sem causar falha dos sistemas. Em níveis mais altos, até mesmo ataques não invasivos têm mais dificuldade em causar dano! Use a tabela abaixo para determinar o multiplicador de ferimento para cada tipo de dano (você sempre receberá no mínimo 1 ponto de dano, exceto com dano por contusão).

Nível	pa-	pa	pa+	pa++	corte	perf	outro
1	x1/2	x1	x1,5	x2	x1,5	x2	x1
2	x1/5	x1/3	x1/2	x1	x1,5	x1	x1
3	x1/10	x1/5	x1/3	x1/2	x1,5	x1/2	x1
4	x1/10	x1/6	x1/4	x1/2	x3/4	x1/2	x1/2
5	x1/20	x1/10	x1/6	x1/4	x3/4	x1/4	x1/2
6	x1/30	x1/15	x1/9	x1/6	x1/2	x1/6	x1/3
7	x1/40	x1/20	x1/12	x1/8	x1/3	x1/8	x1/4

Estatísticas: Nível 1 é Tolerância a Ferimentos (Exige Teste de HT, -10%; Psicometabolismo, -10%; Sem Cérebro, Sem Órgãos Vitais) [8]. Nível 2 adiciona Não-Vivo [24]. Nível 3 é Tolerância a Ferimentos (Exige Teste de HT, -10%; Homogêneo; Psicometabolismo, -10%) [32]. Nível 4 é Tolerância a Ferimentos (Exige Teste de HT, -10%; Psicometabolismo, -10%; Redução de Dano 2, Sem Cérebro, Sem Órgãos Vitais, Não-Vivo) [64]. Nível 5 é Tolerância a Ferimentos (Exige Teste de HT, -10%; Psicometabolismo, -10%; Redução de Dano 2, Homogêneo) [72]. Nível 6 aumenta a Redução de Dano para 3 [92]. Nível 7 aumenta a Redução de Dano para 4 [112].

Enrijecer Osso

Difícil

Predefinido: Controle de Dano-4; não pode exceder o NH em Controle de Dano.

Quando o dano for suficiente para incapacitar ou desmembrar um membro ou extremidade, você pode fazer um teste de habilidade desta técnica para mitigar esse resultado. Um sucesso concede dois benefícios: primeiro, o membro ou extremidade não pode ser desmembrado — apenas incapacitado. Segundo, ao verificar a duração, uma falha crítica vira uma lesão *duradoura*, não uma permanente.

Esta técnica tem uma penalidade adicional de -4 para Controle de Dano 1 (sem penalidade em níveis mais altos).

Exemplo de Habilidade: Sentidos Projetados

7 pontos/nível

Perícia: Sentidos Projetados (IQ/Difícil).

Você pode usar sua visão e audição para “dar zoom” em um ponto. Com um teste de habilidade, você pode enviar seus sentidos a alguma distância como uma ação livre; subtraia seu nível de poder das penalidades de distância (pág. MB550) para observar ou ouvir algo. Por exemplo, se você tivesse Sentidos Projetados 6, você poderia ver e ouvir alguém a 70 metros de distância (normalmente, penalidade de distância -9) como se estivesse a apenas sete metros (penalidade de distância ajustada -3). Se você Apontar antes de fazer este teste de habilidade, *dobre* seu nível de poder antes de consultar a tabela. Esta habilidade também pode lhe conceder até +1 de Prec por nível com qualquer arma de combate à distância (não cumulativo com miras), desde que você escolha Apontar por um número de segundos igual ao bônus.

Em cenários sem Psicometabolismo, esta pode ser uma habilidade de PES (pág. 39). Ela difere da Clariaudiência e da Clarividência por não exigir muita concentração, mas não pode ser usada para ver ou ouvir nada que você não pudesse com um telescópio e um microfone a laser.



Estatísticas: Audição Parabólica (A distância da Audição não pode exceder a da Visão, -5%; Exige Teste de IQ, -10%; Psicometabolismo, -10%) [3/nível] + Visão Telescópica (Exige Teste de IQ, -10%; Psicometabolismo, -10%) [4/nível].

Tiro Rápido

Difícil

Predefinido: Sentidos Projetados-4; não pode exceder o NH em Sentidos Projetados.

Ao usar Sentidos Projetados como mira, você só precisa Apontar por um segundo para cada bônus de +4 (ou fração dele).

Habilidades Adicionais para Psicometabolismo

Outras habilidades para esse poder podem ser desenvolvidas com base nas seguintes vantagens.

- Ataque Adicional.
- Consumo Reduzido.
- Defesas Ampliadas (qualquer).
- DX adicional e/ou Velocidade Básica (com Custa Fadiga).
- Equilíbrio Perfeito.
- Prender a Respiração.
- Queda de Gato.
- Resistência a Dano (com Pele Resistente). O Mestre deve estabelecer um nível máximo para isso em um jogo que não seja de supers; “os níveis totais não podem exceder a Vontade do psi” é comum.
- ST Adicional sem PV (com Custa Fadiga). Isso custa 8 pontos/nível.
- Super Escalada.
- Super Salto.
- Tolerância à Temperatura.

TELEPATIA ANIMAL

Em muitos mundos de jogo, Telepatia (págs. 54–64) é estritamente para uso em humanos — ou, pelo menos, em seres sapientes — e a habilidade de controlar animais é um talento completamente diferente. Se for o caso, toda habilidade de Telepatia que ainda não esteja restrita a humanos deve adicionar a limitação Racial (-20%), e este poder se torna disponível.

A Telepatia Animal permite que uma pessoa se comunique e controle animais normais; não tem efeito sobre criaturas inteligentes ou sobrenaturais. O usuário permanece humano; ele não ganha nenhuma habilidade animalasca ou de metamorfose (embora o Mestre possa certamente incluir isso se for adequado à campanha).

Muitas das sugestões em *Habilidades Adicionais para Telepatia Animal*, abaixo, sugerem adicionar a limitação Especializado, Animais (-25%). Isso pode ser ajustado para afetar apenas certos animais: Especializado, Uma classe de animais (mamíferos, pássaros, répteis) vale -30%; Especializado, Uma ordem ou família de animais (equinos, roedores, corujas) vale -35%; e Especializado, Um gênero ou espécie (cavalos, orcas, gatos domésticos) vale -40%.

Arina: “Os animais sempre fazem o que você pede?”

Dar: “Às vezes. Eles são como os humanos. Eles escutam, mas nem sempre significa que te ouviram.”

– *Beastmaster (série de TV)*

Exemplo de Habilidade: Controle de Feras

10/18/23/48/73 pontos para os níveis 1–5

Perícia: Controle de Feras (IQ/Difícil).

Você pode enviar comandos telepáticos silenciosos a qualquer animal. Faça uma Disputa Rápida entre sua perícia e a IQ dele. Se vencer, você pode dar ordens enquanto estiver concentrado e, depois, por minutos equivalentes à sua margem de vitória. Essas ordens devem ser simples e gerais o suficiente para que um animal as siga! Qualquer sugestão que vá contra seu senso de autopreservação (ou de proteger seus filhotes) permite outro teste de resistência, possivelmente com bônus.

Se o animal resistir, ele sente a coerção vinda de você. Faça um teste de reação: com um resultado Ruim ou pior, ele te ataca. Com um resultado Ruim ou superior, ele foge. Além disso, você não pode tentar controlar aquele animal novamente por 24 horas sem usar a técnica Ataque Insistente. Uma falha crítica (ou ser nocauteado) liberta imediatamente todos os animais sob seu controle.

Controle de Feras 1 exige que você toque no animal. No nível 2, você pode exercer controle à distância; você sofre -1 no NH para cada metro até o alvo. Isso é substituído por penalidades normais de distância (pág. MB550) no nível 3, e por modificadores de longa distância (pág. MB241) no nível 4. Não há penalidades de distância no nível 5.

Esta habilidade sofre uma penalidade de -1 para cada animal já sob seu controle, além das penalidades normais para feitos múltiplos (pág. 6). Você pode liberar o controle a qualquer momento.

Estatísticas: Controle da Mente (Ataque Corpo a Corpo, C, -30%; Baseado em IQ, +20%; Especializada, Animais, -25%; Sugestão, -40%; Telepatia Animal, -10%) [10]. Níveis posteriores substituem Ataque Corpo a Corpo por Distância Encurtada 1 [18], depois removem Distância Encurtada [23], depois adicionam Distância Prolongada 1 [48], e depois atualizam Distância Prolongada para 2 [73].

Ataque Insistente

Difícil

Predefinido: Controle de Feras-5; não pode exceder o NH em Controle de Feras.

Como a técnica de mesmo nome em Sugestão (pág. 59).

Independente

Difícil

Predefinido: Controle de Feras-7; não pode exceder o NH em Controle de Feras.

Como a técnica de mesmo nome em Sugestão (pág. 59).

Obediência

Difícil

Predefinido: Controle de Feras-4; não pode exceder o NH em Controle de Feras.

Em vez de transmitir apenas um curso geral de ação, você pode visualizar ações complexas e específicas para o animal executar.

Exemplo de Habilidade: Fala Animal

15/18/20/25/30/35/40/45/50 pontos para os níveis 1–9

Perícia: Fala Animal (IQ/Difícil).

Você pode se comunicar com animais. Você precisa rosnar, miar, sibilar, etc. para a criatura e ser capaz de ouvi-la rosnar, miar, sibilar, etc. em resposta; sua conexão telepática traduz isso para você. A IQ e o conhecimento do animal limitam as informações que você obtém.

No nível 1, são necessários quatro minutos de conversa para obter uma resposta útil a uma pergunta. Esse tempo cai para dois minutos no nível 2; um minuto no nível 3; 30 segundos no nível 4; 15 segundos no nível 5; oito segundos no nível 6; quatro segundos no nível 7; dois segundos no nível 8; e um segundo no nível 9. Nos níveis 1 a 3, você deve fazer um teste de habilidade para traduzir cada resposta. Para níveis mais altos, você só precisa fazer um teste por minuto.

Estatísticas: Falar com Animais (Exige Teste de IQ, -10%; Gasto Adicional de Tempo 2, -20%; Telepatia Animal, -10%) [15]. Níveis posteriores removem Gasto Adicional de Tempo, um nível a cada etapa [+2.5/nível], e depois adicionam Tempo Reduzido, um nível a cada etapa [+5/nível].

Conceder Inteligência

Difícil

Predefinido: Fala Animal-4; não pode exceder o NH em Fala Animal.

Você pode projetar um fragmento da sua mente na mente do animal, dando-lhe maior clareza e amplitude de pensamento. Ele ainda estará limitado às suas próprias percepções e conhecimento, mas responde como se tivesse a sua IQ.

Habilidades Adicionais para Telepatia Animal

Outras habilidades para esse poder podem ser desenvolvidas com base nas seguintes vantagens.

- Controle da Mente (com Especializada, Animais, -25%).
- Defesas Ampliadas (com Limitada, Animais, -60%, e Exige Teste de IQ vs. Vont), refletindo sua habilidade de saber o que ele está pensando.
- Detectar (Mentes Animais). Isso pode ser construído como Televarredura (pág. 63), mas para mentes animais em vez de humanas; o custo em pontos é o mesmo.

- Diapsiquia (com Especializada, Animais, -25%).
- Elo Mental.
- Empatia com Animais. Esta é uma habilidade chave.
- Leitura da Mente (com Especializada, Animais, -25%); Sensorial (+20%) é uma ampliação comum.
- Obscurecer (Olfato, com Glamour e Furtiva).
- Poder Protegido.
- Possessão (com Troca Mental ou Telecontrole, mais Especializada, Animais, -25%).
- Sonda Mental (com Especializada, Animais, -25%).
- Terror (com Ativo e Especializada, Animais, -25%).
- Vínculo Especial (com Transferível e Especializada, Animais, -25%).

Acredita em projeção astral, telepatia, clarividência, óvnis, fotografia espiritual, telecinesia, mediunidade, no Monstro de Loch Ness e na Teoria de Atlântida?

– Janine Melnitz, Os Caça-Fantasmas

Psis Cinematográficos e Técnicas Supremas

Em uma campanha devidamente exagerada, onde se espera que os personagens tenham níveis de habilidades *mínimos* entre 25 e 30, o Mestre pode desejar permitir técnicas psíquicas com penalidades que vão muito além do limite normal de -10. Isso aumenta enormemente o potencial de poder das técnicas psíquicas, tanto diretamente (permitindo que grandes ampliações sejam adicionadas à vontade) quanto indiretamente (aumentando significativamente sua flexibilidade). Por isso, as técnicas a seguir devem ser consideradas *extremamente* opcionais, mesmo em um jogo de alto poder ou cinematográfico. Todas são técnicas separadas para cada perícia (por exemplo, comprar Efeito Permanente (Cancelamento) não altera seu nível de Efeito Permanente (Drenar Emoção)).

Efeito Permanente

Difícil

Predefinido: Qualquer perícia psíquica apropriada-30; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica está disponível para qualquer habilidade psíquica com duração maior que um segundo; isso exclui aquelas com efeitos instantâneos ou permanentes (por exemplo, Curar, Punhalada Mental e assim por diante). Se o uso da sua habilidade for bem-sucedido, a duração é permanente! O alvo não tem mais testes para se recuperar ou resistir. Isso pode enfraquecer, atordoar, amaldiçoar, etc., um alvo pelo resto da vida.

A critério do Mestre, se a duração de uma habilidade psíquica for determinada pelo nível (por exemplo, Maldição, pág. 24), esta técnica só poderá ser usada se a habilidade atingir o nível máximo. Caso contrário, psis que adquirirem esta técnica terão pouco incentivo para elevar a habilidade além do nível 1.

Ataque Letal

Difícil

Predefinido: Qualquer perícia psíquica apropriada-30; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Esta técnica está disponível para qualquer habilidade psíquica que cause dano (incluindo dano por fadiga). Se o alvo sofrer mais de 2/3 dos seus PV em dano com o seu ataque (ou 2/3 dos seus PF para ataques por fadiga), ele cai no chão e morrerá em minutos sem cuidados médicos (trate como um ataque cardíaco, pág. MB429). Este dano não precisa ser infligido de uma só vez — você pode causar o dano com ataques cumulativos, desde que todos usem esta técnica e ele não se cure entre os ataques.

Omniprojeção

Difícil

Predefinido: Qualquer perícia psíquica-30; não pode exceder o NH do pré-requisito.

Sua habilidade psíquica ignora qualquer defesa contra ela (embora o alvo ainda receba um teste de resistência, se aplicável). Isso permite que você ignore qualquer RD ou Escudo Mental que seu alvo possa ter. Além disso, você pode afetar alvos que normalmente seriam imunes. Por exemplo, você pode usar Ciberpsiquismo em um humano normal ou Telepatia em uma máquina. Da mesma forma, você pode usar o psiquismo normalmente em alvos com Imunidade a Psiquismo, Estática Psíquica ou vantagens semelhantes.

APÊNDICE A

EXEMPLO DE PERSONAGEM

Para detalhes sobre como Samantha Jo foi criada, veja *Construindo um Psi: Um Exemplo* (pág. 5).

SAMANTHA JO

275 pontos

Como detetive no Departamento de Polícia de Baltimore, a intuição natural de Samantha e seu faro para cenas de crime lhe renderam o menor percentual de casos não resolvidos em sua delegacia. Isso chamou a atenção de um recrutador da recém-formada “Divisão de Psicologia Especial” do Departamento de Segurança Interna. Ele recrutou Samantha para a primeira divisão de operações psíquicas do governo americano.

Quando seus superiores começaram a autorizar algumas atividades legalmente questionáveis, Samantha abordou o chefe do departamento com suas preocupações, mas suas preocupações foram ignoradas. No dia seguinte, ela foi direto a um Comitê de Supervisão do Congresso. A investigação terminou com metade do departamento sendo multado e dezenas de pessoas demitidas. Samantha manteve seu cargo, mas começou a ser designada para trabalhos de campo em locais cada vez mais distantes — tudo para mantê-la longe do escritório, onde seus supervisores temem que conflitos possam surgir.

Samantha é uma mulher de pouco mais de 30 anos com um sorriso enganosamente inocente. Ela tem 1,70 m e pesa 77 kg, com uma constituição curvilínea e pele muito clara. Seu cabelo naturalmente loiro é tingido de um ruivo vibrante e usado em um estilo diferente quase todos os dias. Uma tatuagem complexa de uma flor de lótus cobre todo o seu braço direito, embora ela a esconda sob mangas compridas ao lidar com estranhos.

Uma pessoa fácil de se conviver na maioria das circunstâncias, o respeito da psi pela lei pode ser um pouco irritante em situações moralmente questionáveis. Ela está acostumada a estar certa e tem dificuldade em aceitar quando ela (ou uma decisão que tomou) não está.

Samantha pode ser usada como Personagem de Jogador (PdJ) ou Aliada em um jogo psiquismo governamental. Com alguns ajustes, ela seria uma excelente Patrono para um grupo menos poderoso: aumente sua IQ para 15, sua Hierarquia Administrativa para 4 e adicione Administração (M) IQ+1 [4]-16 e Pedagogia (M) IQ-1 [1]-14. Isso a representa como uma supervisora experiente, com 335 pontos, no departamento, disposta a trabalhar com “os novatos”, desde que consigam manter tudo dentro da lei.

ST 10 [0]; DX 11 [20]; IQ 13 [60]; HT 12 [20].

Dano 1d-2/1d; BC 10 kg; PV 12 [4]; Vont 13 [0]; Per 14 [5]; PF 12 [0].

Velocidade Básica 5,00 [-15]; Deslocamento Básico 5 [0]; Esquiva 8; Aparar 9 (Luta Greco-Romana).

Antecedentes Sociais

NT: 8 [0].

FC: Oriente Médio [1]; Ocidental (Materna) [0].

Idiomas: Árabe (Com Sotaque) [4]; Inglês (Materna) [0]; Russo (Rudimentar) [2].

Vantagens

Aparência (Atraente) [4]; Hierarquia Administrativa 1 [5]; Oráculo (PES, -10%) [14]; Palpites Psíquicos 1 [14]; Poderes Legais [10]; Retrocognição 3 [30]; Talento para PES 4 [20]; Talento para Projeção Astral 1 [5]; Viagem Astral 1 [28]; Visão Astral 1 [6]; Visões (Seletiva, Ameaças Nacionais) [8].

Qualidades: Relógio de Projeção; Rosto Sincero. [2]

Desvantagens

Convulsões Pós-combate (12) [-5]; Honestidade (9) [-15]; Pacifismo (Assassino Relutante) [-5]; Reputação -2 (Informante; O tempo todo; Todo pessoal não idealista da Segurança Interna) [-5]; Teimosia [-5].

Peculiaridades: Característica Distinta (Tatuagem de lótus cobrindo braço direito); Cruamente honesto com os amigos; Incompetente (Oratória); Preferência por corujas; Propenso a perder coisas sem importância (lápiz, cartões de visita, etc.). [-5]

Perícias

Análise da Informação/NT8 (D) IQ [4]-13; Armas de Fogo/NT8 (Pistola) (F) DX+1 [2]-12; Conhecimento Oculto (Células Terroristas Clandestinas) (M) IQ-1 [1]-12; Criminologia/NT8 (M) IQ [2]-13; Detecção de Mentiras (D) Per-1 [2]-13; Diplomacia (D) IQ-2 [1]-11; Jurisprudência (Criminal Americana) (D) IQ-1 [2]-12; Leitura Labial (M) Per-1 [1]-13; Luta Greco-Romana (M) DX+1 [4]-12; Lábria (M) IQ-1 [1]-12; Manha (M) IQ-1 [1]-12; Observação (M) Per-1 [1]-13; Ocultismo (M) IQ-1 [1]-12; Oráculo (D) IQ+2 [1]-15†; Palpites Psíquicos (D) IQ+4 [4]-17†; Perícia Forense/NT8 IQ [4]-13; Pesquisa/NT8 (M) IQ-1 [1]-12; Primeiros Socorros/NT8 (F) IQ [1]-13; Psicologia (D) IQ-1 [2]-12; Retrocognição (D) IQ+5 [8]-18†; Revistar (M) Per+1 [4]-15; Trato Social (Polícia) (F) IQ [1]-13; Viagem Astral (D) IQ+1 [4]-14*; Visão Astral (D) Per-1 [1]-13*; Visões (D) IQ+5 [8]-18†.

Técnicas: Busca por Evento (Retrocognição) (D) [6]-18.

* Inclui +1 do Talento para Projeção Astral.

† Inclui +4 do Talento para PES.

APÊNDICE B

TABELA DE HABILIDADES PSÍQUICAS

As habilidades do Capítulo 3 estão resumidas aqui para facilitar a consulta. A tabela abaixo fornece os seguintes detalhes:

Habilidade: O nome da habilidade. Se uma habilidade tiver uma variante, ela aparecerá na linha seguinte, entre parênteses; veja *Variantes* (abaixo) para mais informações.

Perícia: O nome e o tipo de perícia necessária para controlar a habilidade. Em todos os casos, esta perícia tem como predeterminado o atributo de controle-6. Um “*” após a perícia significa que ela é opcional; usar a habilidade em si não exige um teste de perícia. Habilidades que *nunca* exigem um teste e, portanto, não precisam de uma perícia são listadas como “(nenhuma)” nesta coluna; geralmente são habilidades encontradas na lista de *Habilidades Adicionais para (Poder)* no final de cada seção.

Níveis: O número máximo de níveis disponíveis para esta habilidade. “Mestre” significa que este valor é ilimitado, a menos que o Mestre estabeleça um limite.

Custo: O custo em pontos de personagem da habilidade. Esta é uma versão resumida da notação da página 22. Por

exemplo, “20/35/50” significa 20 pontos para o nível 1, 35 para o nível 2, e 50 para o nível 3. Da mesma forma, “20/35/+10” significa 20 pontos para o nível 1, 35 para o nível 2, e 10 para cada nível *adicional* (por exemplo, 45 para o nível 3, 55 para o nível 4 e assim por diante). Da mesma forma, “10/nível” significa 10 pontos por nível. “Especial” indica que o custo é muito complexo para ser descrito aqui; consulte a observação ou a descrição da habilidade para detalhes.

Página: A referência de página para a habilidade.

Observações: Notas de rodapé com mais informações sobre a habilidade, encontradas no final da tabela.

Variantes

Algumas habilidades oferecem variantes — por exemplo, Fotorrefração versus Fotorrefração (Bloqueio) (pág. 37). Nesse caso, a variante aparece entre parênteses logo abaixo da habilidade padrão, juntamente com seu custo. A perícia, o número máximo de níveis e o número da página são sempre os mesmos da habilidade padrão e, portanto, são marcados com um “–” na tabela.

Habilidade	Perícia	Níveis	Custo	Pág.	Obs.
Alteração de Probabilidade (págs. 23–25)					
Ajuste	Ajuste (IQ/D)	9	10/14/18/22/26/30/34/38/42	23–24	
Coincidência	Coincidência (IQ/D)	Mestre	27/nível	24	
Controle do Clima	Controle do Clima (IQ/D)	Mestre	22/nível	24	
Maldição	Maldição (Vont/D)	9	22/24/26/28/30/32/34/36/38	24–25	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	25	
Segunda Chance	Segunda Chance (IQ/D)	4	12/24/36/48	25	
Sentido de Combate	Sentido de Combate (IQ/D)	Mestre	24/nível	25, 40	
Talento Instintivo	(nenhuma)	Mestre	18/nível	25	
Antipsi (págs. 25–29)					
Armadura Psíquica	Armadura Psíquica (Vont/D)*	Mestre	8/nível	25–26	
Cancelamento	Cancelamento (Vont/D)	5	20/35/50/70/95	26	
Escudo Psíquico	Escudo Psíquico (Vont/D)	Mestre	2/nível	26–27	
Estática Psíquica	(nenhuma)	1	30	28	
Gritaria	Gritaria (Vont/D)	Mestre	9/+15	27	
Interrupção	Cancelamento (Vont/D)	4	10/25/45/70	27	[1]
Para-Invisibilidade	Para-Invisibilidade (IQ/D)	10	5/nível	27–28	
Resistente a (Poder)	Resistência Psíquica (Vont/D)*	2	5/7	28	
Resistente a Psiquismo	Resistência Psíquica (Vont/D)*	2	10/15	28	
Sobrecarga Psíquica	Cancelamento (Vont/D)	4	25/40/60/85	28	[2]
Visão da Verdade	Visão da Verdade (Vont/D)	2	16/21	28	
Biocinese (págs. 71–72)					
Amoldar Corpo	Amoldar Corpo (Vont/D)	8	32/34/36/38/40/42/44/46	71	
Golpear Sentido	Golpear Sentido (Vont/D)	Mestre	22/24/28/33/+33	71–72	

<i>Habilidade</i>	<i>Perícia</i>	<i>Níveis</i>	<i>Custo</i>	<i>Pág.</i>	<i>Obs.</i>
Controle dos Sonhos (págs. 72–73)					
Projeção de Sonhos	Projeção de Sonhos (IQ/D)	9	20/30/40/50/60/65/75/85/95	72	
Remodelar Sonhos	Remodelar Sonhos (IQ/D)	4	7/14/18/25	72–73	
Cura Psíquica (págs. 29–32)					
Controle do Metabolismo	Controle do Metabolismo (HT/D)	Mestre	4.5/nível	32	[11]
Curar	Curar (IQ/D)	Mestre	18/+6	29–30	
Curar Doença	Curar (IQ/D)	Mestre	6/nível	30	[10]
Curar Ferimento	Curar (IQ/D)	Mestre	12/+6	30	[10]
Empatia	Empatia (IQ/D)	1	14	32	
Escudo Antidoença	Escudo Antidoença (Vont/D)	8	15/17/19/21/23/25/27/29	30–31	
Leitura de Aura	Leitura de Aura (IQ/D)	5	4/7/13/16/22	31	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	32	
Prolongamento da Vida	Prolongamento da Vida (IQ/D)	Mestre	9/+12	31	
Recuperação da Consciência	(nenhuma)	1	9	32	
Regeneração	(nenhuma)	3	9/23/45	32	
Resistente a Doenças	(nenhuma)	3	3/5/9	32	
Resistente a Enjoo	(nenhuma)	3	5/8/14	32	
Resistente a Venenos Ingeridos	(nenhuma)	3	3/5/9	32	
Resistente a Venenos	(nenhuma)	3	5/8/14	32	
Restaurar Membros	(nenhuma)	1	36	32	
Sono	Sono (Vont/D)	Mestre	25/28/31/36/+36	31–32	
Ergocinese (págs. 32–39)					
Abafar	Abafar (IQ/D)	Mestre	12/nível	34–35	
Confundir	Confundir (Vont/D)	Mestre	15/18/21/26/+26	35	
Controle Remoto	Controle Remoto (IQ/D)	4	10/15/20/45	32	
Escudo EC	Escudo EC (IQ/D)	Mestre	4/nível	35	
Fotorrefração	Fotorrefração (IQ/D)	Mestre	5/nível	37	
(Bloqueio)	–	–	4/nível	–	
Grampo de E/S	Grampo de E/S (IQ/D)	4	6/9/12/27	32–33	
Holograma	Holograma (IQ/D)	Mestre	10/+Especial	37–38	[4]
Imersão na Rede	Imersão na Rede (IQ/D)	Mestre	20/30/40/50/75/90/100/+7	33–34	
Infravisão	(nenhuma)	1	9	39	
Lampejo	Lampejo (Vont/D)	Mestre	22/+5	38–39	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	39	
Recuperação de Dados	Recuperação de Dados (IQ/D)	4	8/14/16/26	34	
Relâmpago	Relâmpago (IQ/D)	Mestre	12/nível	35	
Sentido Radar	Sentido Radar (Per/D)	Mestre	12/+2	36	
Sobretensão	Sobretensão (Vont/D)	Mestre	11/nível	36	
Ultravisão	(nenhuma)	1	9	39	
Visão Elétrica	Visão Elétrica (Per/D)	2	8/12	36	
Visão Hiperespectral	(nenhuma)	1	23	39	
Visão Protegida	(nenhuma)	1	5	39	
PES (págs. 39–45)					
Bom Senso	Bom Senso (IQ/D)	1	9	45	
Clariaudiência	Clarividência (IQ/D)	Mestre	13/+5	41–42	[5]
Clarividência	Clarividência (IQ/D)	Mestre	13/+5	42	
Comunicação Espiritual	Comunicação Espiritual (IQ/D)	4	8/13/18/28	43	[6]
Consciência	Consciência (Per/D)	Mestre	9/+2	42–43	
Farejador de Assinatura	Percepção Psíquica (Per/D)	4	4/9/18/28	39	[8]
Flashbacks Retrocognitivos	Retrocognição (IQ/D)	4	10/16/26/36	39–40	[7]
Iluminado	Iluminuras (IQ/D)	1	14	45	[6]
Memória Racial	Memória Racial (IQ/D)	2	14/36	45	
Noção do Perigo	Noção do Perigo (Per/D)	1	14	45	
Oráculo	Oráculo (IQ/D)	1	14	45	
Palpites Psíquicos	Palpites Psíquicos (IQ/D)	4	14/29/36/51	43	
Percepção Psíquica	Percepção Psíquica (Per/D)	4	8/13/22/32	43–44	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	45	
Prognóstico	Prognóstico (IQ/D)	13	18/23/28/33/38/43/48/53/58/63/68/73/78	40	
Psicoradar	Psicoradar (Per/D)	4	9/14/19/29	44–45	
Rastreamento Psíquico	Rastreamento Psíquico (Per/D)	4	7/13/18/29	45	
Retrocognição	Retrocognição (IQ/D)	4	14/20/30/40	45	
Sentido de Combate	Sentido de Combate (IQ/D)	Mestre	24/nível	40	

<i>Habilidade</i>	<i>Perícia</i>	<i>Níveis</i>	<i>Custo</i>	<i>Pág.</i>	<i>Obs.</i>
PES (continuação)					
Visão da Verdade	Visão da Verdade (Vont/D)	2	15/19	28, 45	
Visões	Visões (IQ/D)	1	Especial	41	[9]
Projeção Astral (págs. 45–49)					
Armadura Astral	Armadura Astral (Vont/D)*	Mestre	3/nível	46	
Celeridade Astral	Astral Movement (DX/D)*	Mestre	6/nível	46–47	
Espada Astral	Espada Astral (DX/D)	Mestre	8/+6	47	
Não Come nem Bebe	(nenhuma)	1	8	49	
Não Dorme	(nenhuma)	1	16	49	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	49	
Viagem Astral	Viagem Astral (IQ/D)	6	28/36/48/56/68/80	48–49	
Visão Astral	Visão Astral (Per/D)	3	6/10/13	49	[3]
Psicocinese (págs. 49–54)					
Caminhar no Ar	(nenhuma)	1	18	54	
Caminhar sobre Líquidos	(nenhuma)	1	14	54	
Controle Telecinético	Controle Telecinético (IQ/MD)	Mestre	8/nível	51	[13]
Criocinese	Criocinese (Vont/D)	Mestre	13/nível	52	
Escudo PC	Escudo PC (IQ/D)	Mestre	4/nível	52–53	
Esmagamento TC	Esmagamento TC (IQ/D)	Mestre	5/nível	50	
Levitação	Levitação (IQ/D)	Mestre	14/+2	50	
Pirocinese	Pirocinese (Vont/D)	Mestre	14/nível	53	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	54	
Projétil TC	Projétil TC (IQ/D)	Mestre	5/nível	50–51	
Segurar com TC	Segurar com TC (IQ/D)	Mestre	7/nível	51–52	
(Curta Distância)	–	–	4/nível	–	
ST Adicional sem PV	(nenhuma)	Mestre	7,2/nível	54	[11, 12]
Super Salto	(nenhuma)	Mestre	9/nível	54	
Tolerância à Temperatura	(nenhuma)	Mestre	0,9/nível	54	[11]
Psicometabolismo (págs. 73–74)					
Controle de Dano	Controle de Dano (HT/D)	7	8/24/32/64/72/92/112	73–74	
Sentidos Projetados	Sentidos Projetados (IQ/D)	Mestre	7/nível	74	
Telepatia (págs. 54–64)					
Aspecto	Aspecto (Vont/D)	Mestre	4/nível	57	
Catapsiquia	Catapsiquia (IQ/D)	6	21/36/42/45/60/75	54–55	[16]
(Rasa)	–	–	9/18/24/27/42/57	–	[16]
Cirurgia Mental	Cirurgia Mental (IQ/D)	5	10/25/33/48/65	57–58	[16]
Controle de Emoção	Sugestão (IQ/D)	6	10/15/25/30/55/80	58	[15, 16]
Controle Sensorial	Controle Sensorial (Vont/D)	5	33/40/43/45/48	58–59	[16]
(Sobrecarga)	–	–	20/28/30/33/35	–	[16]
Dialogopsiquia	Diapsiquia (IQ/D)	6	18/30/39/45/63/93	55	[16]
Diapsiquia	Diapsiquia (IQ/D)	6	9/18/21/24/27/42	55–56	[16]
Elo Mental	(nenhuma)	1	varies	64	[17]
Escudo Mental	Escudo Mental (Vont/D)	Mestre	4/nível	62–63	
(Microfonia)	–	–	3/nível	–	
Golpe Mental	Golpe Mental (Vont/D)	6	17/20/23/28/33/38	61	[16]
Instilar Medo	Instilar Medo (Vont/D)	Mestre	18/+3	61–62	[16]
Limpeza Mental	Limpeza Mental (Vont/D)	6	20/23/26/31/36/41	59	[16]
Percepção de Emoção	Percepção de Emoção (IQ/D)	4	3/9/18/20	56	
Percepção Telepática	Percepção Telepática (Per/D)	4	4/7/11/16	63	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	64	
Punhalada Mental	Punhalada Mental (Vont/D)	6	33/43/52/69/85/101	62	[16]
Requisitar Perícia	Requisitar Perícia (IQ/D)	Mestre	7/+3	57	[14]
Sono	Sono (Vont/D)	Mestre	25/28/31/36/+36	31, 62	[16]
Sugestão	Sugestão (IQ/D)	7	10/20/30/35/50/75/100	59	[16]
Telecontrole	Telecontrole (IQ/D)	5	30/45/60/75/90	59–61	
Televarredura	Televarredura (Per/D)	5	11/15/20/25/30	63–64	
Troca Mental	Troca Mental (IQ/D)	5	20/45/60/65/70	61	
Turvação Mental	Turvação Mental (IQ/D)	Mestre	6/nível	64	[16]
Telepatia Animal (págs. 75–76)					
Controle de Feras	Controle de Feras (IQ/D)	5	10/18/23/48/73	75	
Fala Animal	Fala Animal (IQ/D)	9	15/18/20/25/30/35/40/45/50	75–76	

<i>Habilidade</i>	<i>Perícia</i>	<i>Níveis</i>	<i>Custo</i>	<i>Pág.</i>	<i>Obs.</i>
Teleporte (págs. 64–67)					
Autoteleporte	Autoteleporte (IQ/D)	14	20/30/40/50/55/60/65/70/75/80/85/90/95/100	64–65	
Exoteleporte	Exoteleporte (IQ/D)	Mestre	46/+5	65–66	
(Somente Toque)	–	–	35/+5	–	
Exoteleporte LD	Exoteleporte (IQ/D)	14	45/55/65/75/80/85/90/95/100/105/110/115/120/125	66	
(Somente Toque)	–	–	34/44/54/64/69/74/79/84/89/94/99/104/109/114	–	
Intransportação	Intransportação (Vont/D)	Mestre	9/nível	66–67	[7]
Percepção Telepórtica	Percepção Telepórtica (Per/D)	4	4/7/11/16	67	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	67	
Telporte de Combate	Autoteleporte (IQ/D)	1	40	67	[18]

Vampirismo Psíquico (págs. 68–71)

Detectar (Vida)	Detectar Vida (Per/D)	1	27	71	
Drenar (Atributo)	Drenar (Atributo) (Vont/D)	9	24/26/28/30/32/34/36/38/40	68	
Drenar Emoção	Drenar Emoção (IQ/D)	4	10/15/25/30	68	
Poder Protegido	(nenhuma)	1	5	71	
Roubar Energia	Roubar Energia (Vont/D)	Mestre	32/34/37/39/42/44/+7	68–69	
Roubar Poder	Roubar Poder (Vont/D)	9	55/65/75/85/95/105/115/125/135	69–70	
Roubar Sonhos	Roubar Sonhos (Vont/D)	5	23/31/40/48/67	70	
Roubar Vida	Roubar Vida (Vont/D)	Mestre	25/+4	70	

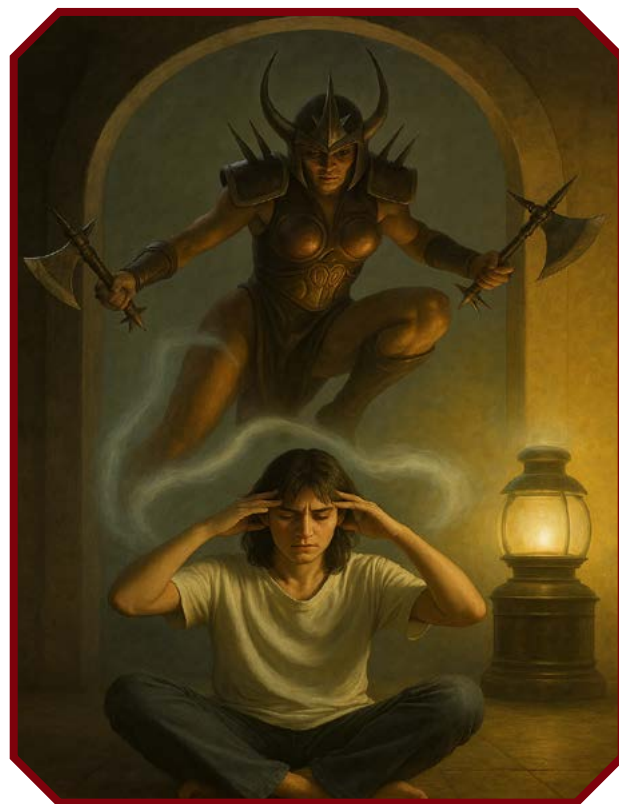
Observações:

- [1] Redundante se você conhece Cancelamento.
- [2] O custo é fixo, 5 pontos se você tiver cancelamento.
- [3] Adicione 4 pontos se você também puder ouvir entidades astrais.
- [4] A cada *dois* níveis, são cobrados 5 pontos adicionais. Os níveis pares custam 3 pontos e os níveis ímpares custam 2 pontos.
- [5] O custo é fixo de 5 pontos se você tiver Clarividência.
- [6] Não disponível em todas as campanhas. Sempre consulte seu Mestre antes de adquirir esta habilidade!
- [7] O custo é fixo de 6 pontos se você tiver Retrocognição.
- [8] O custo é fixo de 5 pontos se você tiver Percepção Psíquica.
- [9] Visões vêm em diferentes “sabores”; veja pág. 41 para detalhes e custos.
- [10] Você pode “atualizar” esta habilidade para Curar completa a qualquer momento por um custo adicional; veja a descrição.
- [11] Multiplique o custo fracionário pelo nível que está sendo comprado e *então* arredonde para cima.
- [12] Representa a telecinese de alcance tátil.
- [13] Inclui Levitação, Projétil TC, Esmagamento TC e Segurar com TC e geralmente só está disponível se essas habilidades não forem permitidas separadamente.
- [14] Pode ser adquirido várias vezes; veja pág. 57.
- [15] O custo é fixo, 5 pontos se você tiver Sugestão.
- [16] Como escrito, esta habilidade pode afetar qualquer mente (incluindo animais, alienígenas, etc.). Se o poder Telepatia Animal (págs. 75–76) fizer parte da campanha, esta habilidade deve adicionar a limitação Racial (-20%), restringindo-a a membros da espécie do psi. Isso reduz o custo. Em alguns casos, também faz com que os níveis 1 e 2 tenham o mesmo custo; se for o caso, comece no nível 2. *Catapsiquia* se torna 14/26/32/35/50/65, e *Catapsiquia (Rasa)* se torna 6/12/18/21/36/51. *Cirurgia Mental* se torna 10/15/23/38/55. *Controle Sensorial* se torna 28/35/38/40/43, e *Controle Sensorial (Sobrecarga)* se torna 15/23/25/28/30. *Controle de Emoção* se torna 10/10/15/20/45/70. *Dialogopsiquia* se torna 12/21/27/33/51/81. *Diapsiquia* se torna 6/12/15/18/21/36. *Golpe*

Mental se torna 15/18/21/26/31/36. *Instilar Medo* se torna 12/+3. *Limpeza Mental* se torna 18/21/24/29/34/39. *Punhalada Mental* se torna 24/37/45/62/78/94. *Sono* se torna 23/26/29/34/+34. *Sugestão* se torna 10/10/20/25/40/65/90. *Turvação Mental* se torna 4/nível.

[17] Veja pág. MB57 para determinar o custo; certifique-se de incluir o modificador de poder Telepatia (-10%).

[18] O custo é fixo de 15 pontos se você tiver Autoteleporte.



ÍNDICE

- À Prova de Imprecisão, ampliação, 17.
Abafamento Hostil, qualidade, 26.
Abafar, habilidade, 34, 79.
Acessório Astral, qualidade, 48.
Acessórios, qualidade, 37.
Adaptabilidade, técnica, 34.
Aderência de Lagartixa, qualidade, 53.
Adivinhação, subcategoria de poder, 39–40.
Aerocinese, qualidade, 53.
Agente de Contato, limitação, 19.
Ajuste, habilidade, 23, 78.
Alcance Ampliado, ampliação, 19;
 técnica, 39, 44.
Alcance Longínquo, técnica, 66.
Alteração de Probabilidade, poder, 23–25, 78;
 qualidades, 23; *Talento*, 18.
Alucinações, limitação, 16.
Amaldiçoar, técnica, 23.
Amarração TC, qualidade, 53.
Amnésia, técnica, 58, 59.
Amoldar Corpo, habilidade, 71, 78.
Ampliações, para técnicas, 10;
 novas, 13–18, 21.
Amplificação da Luz, qualidade, 37.
Amplio Espectro, técnica, 37, 38.
Anestésico, técnica, 31.
Animalismo, técnica, 56, 60.
Animar Formas de Vida, ampliação, 18.
Antimira, limitação, 17.
Antipsi, poder, 25–29, 78; *qualidades*,
 26; *Talento*, 18.
Aprendizagem Mais Rápida, técnica, 57.
Aprendizagem Telepática, vantagem, 15.
Aprisionando com Escudo Mental, 66.
Ar Fantasma, ampliação, 16.
Arco Estendido, técnica, 36, 42.
Área Expandida, técnica, 52, 53.
Armadilha Mental, técnica, 27, 63.
Armado, limitação, 21.
Armadura Astral, habilidade, 46, 80.
Armadura Psíquica, habilidade, 25, 78.
Arranque Rápido, técnica, 50.
Arriscando, 7, 10.
Às Pressas, técnica, 58.
Aspecto, habilidade, 57, 80.
Assinatura Discreta ou
 Inexistente, ampliação, 19.
Assinatura Psíquica Discreta, ampliação, 20.
Ataque Corpo a Corpo, limitação, 20.
Ataque de Precisão, técnica, 26, 28.
Ataque Incapacitante, técnica, 26, 28.
Ataque Insistente, técnica, 58, 59, 75.
Ataque Letal, técnica, 76.
Ataque Multicanal, técnica, 72.
Ataques de força bruta, 62.
Ataques inatos e dados parciais, 53.
Ativação Rápida, técnica, 42.
Ativo, limitação, 15.
Atribulação, vantagem, 13.
Áudio, técnica, 42.
Autocura, técnica, 29.
Autoteleporte, habilidade, 64, 81.
Avatar, qualidade, 60.
Banco de Carma, qualidade, 23.
Baralho Transparente, qualidade, 44.
Baseado em (Atributo
 Diferente), ampliação, 18.
Biocinese, poder, 71–72, 78.
Bisbilhotando, 12.
Bom Senso, habilidade, 45, 79.
Bom Vizinho, qualidade, 23.
Busca por Evento, técnica, 40.
Caminhar no Ar, habilidade, 54, 80.
Caminhar sobre Líquidos, habilidade, 54, 80.
Camuflador, técnica, 48.
Canalização, técnica, 43.
Cancelamento, habilidade, 26; *ampliação*, 13.
Cansativo, ampliação, 15.
Capacidade Modificada, limitação, 14.
Capaz de Carregar Objetos, ampliação, 20.
Catapsiquia, habilidade, 54, 80.
Celeridade Astral, habilidade, 46, 80.
Cético, qualidade, 26.
Charme Venenoso, qualidade, 69.
Ciberpsiquismo e mentes digitais, 34.
Ciberpsiquismo, subcategoria
 de poder, 32–34.
Cirurgia Mental, habilidade, 57, 80.
Cirurgia Psíquica, qualidade, 30.
Clariaudiência, habilidade, 41, 79.
Clarissenciência, vantagem, 13.
Clarividência, habilidade, 42, 79.
Coincidência, habilidade, 24, 78.
Como funciona o psiquismo, 6–11.
Compensação em Massa, técnica, 64, 65, 67.
Compressão Cerebral, técnica, 50.
Compressão de Garganta, técnica, 50.
Comunhão Total, ampliação, 18; *técnica*, 56.
Comunicação Entre Mundos, técnica, 48.
Comunicação Espiritual, habilidade, 43, 79.
Comunicação Material, ampliação, 16.
Comunicação, subcategoria de poder, 54–57.
Conceder Inteligência, técnica, 75.
Concentração Mais Rápida, ampliação, 17.
Concentração Total, manobra, 11.
Confiável, ampliação, 20.
Confinamento, ampliação, 14.
Confundir, habilidade, 35, 79.
Consciência Astral, qualidade, 48.
Consciência Extrassensorial, vantagem, 17.
Consciência Pessoal, qualidade, 26.
Consciência, habilidade, 42, 79.
Construindo um Psi, exemplo, 5.
Contato adicional, bônus, 6.
Contato, bônus, 6.
Contemplar o Abismo, qualidade, 26.
Controle da Mente, vantagem, 13.
Controle de Dano, habilidade, 73, 80.
Controle de Emoção, habilidade, 58, 80.
Controle de Estática, qualidade, 37.
Controle de Feras, habilidade, 75, 80.
Controle de Inércia, qualidade, 67.
Controle do Clima, habilidade, 24, 78.
Controle do Metabolismo, habilidade, 32, 79.
Controle dos Sonhos, poder, 72–73, 79.
Controle Precário, limitação, 17.
Controle Remoto, habilidade, 32, 79.
Controle Sensorial, habilidade, 58, 80.
Controle Subconsciente, técnica, 58.
Controle Telecinético, habilidade, 51, 80.
Controle Universal, qualidade, 37.
Controle, subcategoria de poder, 57–61.
Cordão Retrátil, qualidade, 48.
Criando novas técnicas psíquicas, 9.
Criocinese, habilidade, 52, 80.
Cuidadoso, técnica, 65, 67.
Cura Atribulação, técnica, 29.
Cura do Sangue, qualidade, 69.
Cura Membro, técnica, 29.
Cura Psíquica, poder, 29–32, 72, 75, 80;
 qualidades, 30; *Talento*, 18.
Cura, vantagem, 13.
Curar Doença, habilidade, 30, 79.
Curar Ferimento, habilidade, 30, 79.
Curar, habilidade, 29, 79.
Custo em Pontos de Fadiga
 Reduzido, ampliação, 10.
Dados Viciados, qualidade, 23.
Dano Neural, técnica, 52.
Dano Neurológico, técnica, 61.
Defesa de Poder Ampliada, vantagem, 18.
Defesa Simples, qualidade, 26 26.
Defesa Total (Defesa Mental), manobra, 11.
Defesas contra ataques, 8–9.
Defesas de poder, 8–9.
Desencadeamento Mais Rápido, técnica, 24.
Desestabilizador, técnica, 70.
Designando vantagens psíquicas, 4.
Destruidor da Vida
 Controlável, qualidade, 69.
Detectando o psiquismo, 11–12, 39, 43, 54.
Detectar (Vida), habilidade, 71, 81.
Detectar, vantagem, 14.
Dialogopsiquia, habilidade, 55, 80.
Diapsiquia, habilidade, 55, 80.
Dificuldades, variando, 8.
Direcionada, técnica, 40.
Dispensando testes de habilidade, 8.
Distância Estendida, técnica, 45.
Distância Fixa, limitação, 13.
Diversão ao Segurar com TC, 52.
Dobra, vantagem, 14.
Doutor Improviso, qualidade, 30.
Drenagem Coletiva, técnica, 68.
Drenagem Dolorosa, técnica, 68.
Drenagem Longínqua, técnica, 68.
Drenar (Atributo), habilidade, 68, 81.
Drenar Emoção, habilidade, 68, 81.
Efeito de Área, ampliação, 10.
Efeito Duradouro, técnica, 68.
Efeito Permanente, técnica, 76.
Efeito Retardado, técnica, 25, 31.
Eletrocinese, subcategoria de poder, 34–36.
Elo Mental, habilidade, 64, 80.
Empatia, habilidade, 32, 79.
Enrijecer Osso, técnica, 74.
Enviar Sentidos, técnica, 56.
Ergocinese, poder, 32–39, 79; *qualidades*,
 37; *Talento*, 19.
Escudo Antidoença, habilidade, 30, 79.
Escudo EC, habilidade, 35, 79.
Escudo Mental, habilidade, 62; *vantagem*, 14.

- Escudo PC, habilidade, 52, 80.
 Escudo Psíquico, habilidade, 26, 78.
 Escudo Reflexivo, técnica, 27, 63.
 Esforço adicional, 7.
 Esmagamento TC, habilidade, 50, 80.
 Espada Astral, habilidade, 47, 80.
 Espelho, técnica, 34.
 Esquiva Espectral, técnica, 47.
 Estática Psíquica, habilidade, 28; *vantagem*, 15.
 Estudo Profundo, qualidade, 60.
 Eu Sei o Que Você Quer Dizer, qualidade, 60.
 Exceção, técnica, 27.
 Exclusão, técnica, 39, 44, 64.
 Exclusiva, limitação, 18.
 Exemplo de personagem, 5, 77.
 Exige Teste de (Atributo), limitação, 20.
 Exo-Saque, qualidade, 67.
 Exoteleporte LD, habilidade, 66, 81.
 Exoteleporte Limitado pela Distância, habilidade, 66, 81.
 Exoteleporte, habilidade, 65; *limitação*, 14.
 Expansão, técnica, 26, 27, 28, 35, 37, 46, 53, 63.
 Expulsão, qualidade, 67.
 Extensão de Aura, técnica, 57.
 Extremidade Afiada, técnica, 51.
 Extremidade Lisa, técnica, 51.
 Fagulha, qualidade, 53.
 Fala Animal, habilidade, 75, 80.
 Familiaridade com Gestalt, qualidade, 19.
 Farejador de Assinatura, habilidade, 39, 79.
 Fator Congelante, qualidade, 53.
 Fator Intimidatório, qualidade, 60.
 Feitos múltiplos, 6.
 Feitos múltiplos, 6; *veja também* Técnicas Psíquicas.
 Feixe de Partículas, técnica, 35.
 Flashbacks Retrocognitivos, habilidade, 39, 79.
 Fogo Contínuo, técnica, 51.
 Fonte de Energia, qualidade, 37.
 Fotocinese, subcategoria de poder, 37–39.
 Fotorrefração, habilidade, 37, 79.
 Furto Agradável, qualidade, 69.
 Furto de Poder, Fraco, ampliação, 16.
 Furto Longínquo, técnica, 69.
 Furto Melhorado, técnica, 70.
 FVE, qualidade, 37.
 Gestalts, 9–11.
 Giroscópica, ampliação, 14.
 Glamour, limitação, 20.
 Golpe de Sorte, qualidade, 23.
 Golpe Duplo, técnica, 62.
 Golpe Duradouro, técnica, 61.
 Golpe Mental, habilidade, 61, 80.
 Golpe Penetrante, técnica, 47.
 Golpear Sentido Exótico, técnica, 72.
 Golpear Sentido, habilidade, 71, 78.
 Grampo de E/S, habilidade, 32, 79.
 Gritaria, habilidade, 27, 78.
 Grito Cansativo, técnica, 27.
 Guarda-Chuva, qualidade, 53.
GURPS, 19, 50; **Artes Marciais**, 60; **Bio-Tech**, 31; **High-Tech**, 37; **Horror Atômico**, 34; **Magia**, 71; **Módulo Básico**, 3, 18, 22; **Poderes**, 3–6, 9, 12–18, 20, 22, 35, 45, 51, 60, 73; **Psiquismo**, 3; **Supers**, 40; **Ultra-Tech**, 37.
 Habilidades Modulares, vantagem, 15.
 Habilidades psíquicas, explicação da definição, 22.
 Habilidades, como vantagens, 73; *dentro de poderes*, 5; *veja também* Poderes.
 Hidrocinese, qualidade, 53.
 Histórico de publicação, 3.
 Holograma, habilidade, 37, 79.
 Idade Imutável, vantagem, 15.
 Iluminado, habilidade, 45, 79.
 Ilusão, vantagem, 16.
 Ímã de Dinheiro, qualidade, 23.
 Imersão na Rede, habilidade, 33, 79.
 Imunidade Ampliada, limitação, 21.
 Imunidade Reduzida, ampliação, 21.
 Incapaz de Afetar a Si Mesmo, limitação, 18.
 Incapaz de Analisar, ampliação, 14.
 Incapaz de Bater, limitação, 18.
 Independente, técnica, 38, 58, 59, 60, 72.
 Indireto, técnica, 62.
 Infravisão, habilidade, 39, 79.
 Instilar Medo, habilidade, 61, 80.
 Insustancialidade, vantagem, 16.
 Interface, qualidade, 37.
 Interromper Envelhecimento, ampliação, 15.
 Interrupção, habilidade, 27, 78; *limitação*, 17.
 Intraportação, habilidade, 66, 81.
 Lâmina Forte, qualidade, 53.
 Lampejo, habilidade, 38, 79.
 Latência Fraca (Psíquica), qualidade, 19.
 Leitura de Aura, habilidade, 31, 79.
 Leitura Tática, qualidade, 60.
 Lento e Seguro, ampliação, 13.
 Lento, limitação, 18.
 Levitação, habilidade, 50, 80.
 Limitações, novas, 13–18, 21.
 Limitada, limitação, 16.
 Limpeza Coletiva, técnica, 59.
 Limpeza Mental, habilidade, 59, 80.
 Localização Exata, técnica, 45.
 Longa Distância, ampliação, 20.
 Maldição, habilidade, 24, 78.
 Manobras mentais, 11.
 Megadose, técnica, 31.
 Melhorado, ampliação, 17.
 Memória Racial, habilidade, 45, 79.
 Mentalismo, limitação, 16.
 Mente lotada, percebendo o uso do psiquismo em uma, 12, 43.
 Mente Segmentada, vantagem, 16.
 Mentes digitais e Ciberpsiquismo, 34.
 Mestre do Gatilho, qualidade, 23.
 Metabolismo Impoluto, qualidade, 30.
 Microfonia, limitação, 15.
 Micro-PC, Talento, 18; *veja também* Alteração de Probabilidade.
 Modificadores de dano, 20.
 Modificadores de poder, definição, 4–5; *exemplos*, 23, 25, 29, 32, 39, 45, 49, 54, 64, 68, 71.
 Modificadores para vantagens, existentes, 19–20; *custo mínimo e*, 19; *novos*, 13–18, 20.
 Modificadores situacionais, 6.
 Molde Rápido, técnica, 71.
 Movimento Astral, 46, 47.
 Mudança Não Supervisionada, técnica, 24.
 Multiplicidade, técnica, 55.
 Na Garupa, técnica, 47, 49, 72.
 Não Ameaçador, qualidade, 26, 26.
 Não Come nem Bebe, habilidade, 49, 80.
 Não Dorme, habilidade, 49, 80.
 Navegador Subjetivo, qualidade, 48.
 Neutralizar, vantagem, 16.
 Noção do Perigo, habilidade, 45, 79.
 Nova Abordagem, técnica, 55, 60, 61, 62.
 Obediência, técnica, 75.
 Objetos inanimados e resistência, 12.
 Obscurecer, vantagem, 17.
 Obstruir, técnica, 33.
 Ocultar Assinatura, técnica, 43.
 Ofensividade, subcategoria de poder, 61–62.
 Olhar Técnico, qualidade, 44.
 Olho de Comprador, qualidade, 23.
 Omniprojeção, técnica, 76.
 Omnivarredura, técnica, 64.
 Oráculo, habilidade, 45, 79.
 Palpites Compartilhados, técnica, 43.
 Palpites Psíquicos, habilidade, 43, 79.
 Para-Invisibilidade, habilidade, 27, 78.
 Penalidades pela falta de familiaridade e o uso do psiquismo, 8.
 Penetrar Disfarce, técnica, 49.
 Percebendo uso do psiquismo, 11–12, 39, 43, 54.
 Percepção da Informação, qualidade, 44.
 Percepção de Emoção, habilidade, 56, 80.
 Percepção Psíquica, habilidade, 43, 79.
 Percepção Telepática, habilidade, 63, 80.
 Percepção Telepática, habilidade, 67, 81.
 Perfilamento, ampliação, 14.
 Perícias, para habilidades, 5; *usando psiquismo*, 6–7.
 Perigo, ampliação, 20.
 Perturbável, ampliação, 16.
 PES, poder, 39–45, 79–80; *qualidades*, 44; *Talento*, 19.
 Phreaker, qualidade, 37.
 Ping, qualidade, 60.
 Pirocinese, habilidade, 53, 80.
 Plano astral distante, 47.
 Plano astral próximo, 46.
 Plano Astral, 45, 46.
 Poder Cósmico em Entrada, vantagem, 15.
 Poder Protegido, habilidade, 25, 32, 39, 45, 49, 54, 64, 67, 71, 78–81.
 Poder Único, limitação, 15.
 Poderes psíquicos, *veja* Poderes.
 Poderes, componentes dos, 4–5; *definição*, 4; *exemplo de personagem*, 5, 77.
 Possessão, vantagem, 17.
 Postmortem, qualidade, 30.
 Prazo Estendido, ampliação, 20.
 Prazo Fixo, ampliação, 21.
 Prazo Reduzido, limitação, 21.
 Precisão, Sem Mirar, ampliação, 14.
 Precisão, técnica, 70.
 Precognição, vantagem, 17.
 Previsão, qualidade, 44.
 Prisão mental, 63.
 Prognóstico, habilidade, 40, 79.
 Projeção Astral, poder, 45–49, 80; *qualidades*, 48; *Talento*, 19.
 Projeção Cega, técnica, 42.
 Projeção de Quase-Morte, qualidade, 48.
 Projeção de Sonhos, habilidade, 72, 79.
 Projeção, técnica, 27, 35.
 Projétil TC, habilidade, 50, 80.
 Prolongamento da Vida, habilidade, 31, 73, 79; *limitação*, 15.
 Psicocinese, poder, 49–54, 80; *qualidades*, 53; *Talento*, 19.

Psicometabolismo, poder, 73–74, 80.
 Psicometria, vantagem, 17.
 Psicoradar, habilidade, 44, 79.
 Psicossomático, técnica, 59, 73.
 Psiquismo Extasiante, qualidade, 19.
 Psiquismo, mecânica de jogo, 6–11.
 Psis cinematográficos, 76.
 Pufl, qualidade, 67.
 Punhalada Mental, habilidade, 62, 80.
 Qualidades, novas, 19, 23, 26, 30, 37, 44, 48, 53, 60, 67, 69.
 Quebra de Barreira, técnica, 49.
 Racionalização, ampliação, 13.
 Radiestesia, qualidade, 44.
 Raio, técnica, 36.
 Rastreamento Psíquico, habilidade, 45, 79.
 Rastreamento, técnica, 65.
 Recepção Telepática, *veja* Catapsiquia.
 Recuperação da Consciência, habilidade, 32, 79.
 Recuperação de Dados, habilidade, 34, 79.
 Reflexão, ampliação, 15.
 Regeneração, habilidade, 32, 79.
 Regras de incapacitação, 7.
 Regras opicionais, para vantagens psíquicas, 6–11; *vantagens normais e*, 6.
 Relâmpago, habilidade, 35, 79.
 Relógio de Projeção, qualidade, 48.
 Remodelar Sonhos, habilidade, 72, 79.
 Remover Maldição, técnica, 25.
 Reprogramação, técnica, 32.
 Requer Preparo, limitação, 20.
 Requisitar Perícia, habilidade, 57, 80.
 Resistência a Dano, vantagem, 17.
 Resistência de objetos inanimados, 12.
 Resistente a (Poder), habilidade, 28, 78.
 Resistente a Doenças, habilidade, 49, 75, 80.
 Resistente a Enjoio, habilidade, 32, 79.
 Resistente a Psiquismo, habilidade, 28, 78.
 Resistente a Venenos Ingeridos, habilidade, 32, 79.
 Resistente a Venenos, habilidade, 32, 79.
 Restauração de Membro, técnica, 29.
 Restauração de Membros, ampliação, 14.
 Restaurar Membros, habilidade, 32, 79.
 Retenção, técnica, 57.
 Retrocognição, habilidade, 40, 79.
 Revigoramento, qualidade, 69.
 Roque, qualidade, 67.
 Rosto Sincero, qualidade, 69.
 Roubar Energia, habilidade, 68, 81.
 Roubar Poder, habilidade, 69, 81.
 Roubar Sonhos, habilidade, 70, 81.
 Roubar Vida, habilidade, 70, 81.
 Sabichão, qualidade, 44.
 Sacar Rápido BSG, 67.
 Sacar Rápido, perícia, 67.
 Sala lotada, percebendo o uso do psiquismo através, 12.
 Saltador, vantagem, 15.
 Samantha Jo, 5, 77.
 Schadenfreude, qualidade, 69.
 Segunda Chance, habilidade, 25, 78.
 Segurar Coletivo, técnica, 52.
 Segurar com TC, habilidade, 51, 80.
 Seguro, técnica, 56.
 Seletivo, técnica, 27.
 Sem Contato, técnica, 70.
 Sem Fio, técnica, 34.
 Sem Separação Mental, limitação, 16.

Sempre Ativo, limitação, 15.
 Sentido de Combate, habilidade, 25, 40, 78, 79.
 Sentido de Monitoramento, vantagem, 17.
 Sentido e Defesa, subcategoria de poder, 62–64.
 Sentido Radar, vantagem, 36.
 Sentidos Projetados, habilidade, 74, 80.
 Sentidos Remotos, subcategoria de poder, 41.
 Sentidos Secundários, técnica, 34, 42, 60.
 Silenciador, técnica, 51.
 Sincronizar, qualidade, 60.
 Sobrecarga Psíquica, habilidade, 28, 78.
 Sobrecarregar, técnica, 39.
 Sobretensão Coletiva, técnica, 36.
 Sobretensão, habilidade, 36; *ampliação*, 20.
 Somente Análise, ampliação, 14.
 Somente Separação Mental, limitação, 16.
 Somente Translocação, limitação, 14.
 Sonda Farmacêutica, qualidade, 30.
 Sonda Profunda, técnica, 55.
 Sonhos, limitação, 17.
 Sono Profundo, técnica, 32.
 Sono, habilidade, 31, 32, 62, 79.
 ST Adicional sem PV, habilidade, 54, 80.
 Sugestão, habilidade, 59, 80.
 Super Salto, habilidade, 54, 80.
 Suporte de Vida, qualidade, 30.
 Supressão, técnica, 35, 53.
 Susto em Grupo, técnica, 62.
 Tabela de distância psíquica, 22.
 Tabela de distância, 22, 64.
 Talento Instintivo, habilidade, 46, 78.
 Talento para Poder, vantagem, 18.
 Talentos, para habilidades, 18–19; *e poderes psíquicos e*, 5.
 Tamanho Ampliado, técnica, 38.
 TC em Pequena Escala, qualidade, 53.
 Técnicas psíquicas, 8–10, 76; *construindo*, 9; *veja também* habilidades específicas.
 Técnicas supremas, 76.
 Técnicas, *veja* Técnicas Psíquicas.
 Tela Azul, técnica, 35.
 Telecinese unificada, 54.
 Telecinese, vantagem, 18.
 Telecomunicação, vantagem, 18.
 Telecontrole, habilidade, 59, 80.
 Telepatia Animal, poder, 75–76, 80.
 Telepatia, poder, 54–64, 71, 73, 80; *qualidades*, 60; *Talento*, 19.
 Teleporte Coletivo, técnica, 66, 67.
 Teleporte, poder, 64–67, 81; *modificadores*, 67; *qualidades*, 69; *Talento*, 19.
 Televarredura, habilidade, 63, 80.
 Telporte de Combate, habilidade, 67, 81.

Tempo Reduzido, ampliação, 18.
 Tentativas repetidas, 6.
 Tiro Rápido, técnica, 74.
 Tolerância à Temperatura, habilidade, 54, 80.
 Tolerância, qualidade, 26.
 Toque Calmante, qualidade, 30.
 Torpor, técnica, 35.
 Tradução Binária, técnica, 33, 34.
 Transferência, técnica, 25.
 Transmissão Aberta, técnica, 56.
 Transmissão Telepática, *veja* Diapsiquia.
 Travar Alvo, ampliação, 14; *técnica*, 36.
 Travessia Astral, técnica, 49.
 Troca Mental, habilidade, 61, 80.
 Truque da Moeda, qualidade, 67.
 Truques Mentais, limitação, 13.
 Turvação Mental, habilidade, 64, 80.
 Ultravisão, habilidade, 37, 79.
 Um Tatinho a Mais, qualidade, 67.
 Universal, técnica, 55, 56.
 Usando perícias psíquicas, 6.
 Uso Distante, técnica, 40, 61.
 Uso Reativo, técnica, 37.
 Vampirismo Psíquico, poder, 68–71, 81; *qualidades*, 69; *Talento*, 19.
 Vampiro Social, qualidade, 69.
 Vantagens psíquicas, 4.
 Vantagens, psíquicas, 4; *existentes*, 13–18; *novas*, 18.
 Variando dificuldades, 8.
 Varredura Profunda, técnica, 36, 43.
 Ver o Invisível, vantagem, 18.
 Viagem Astral, habilidade, 48, 80.
 Viagem Dolorosa, técnica, 66.
 Vínculo Curativo, qualidade, 30.
 Visão Astral, habilidade, 49, 80.
 Visão Compartilhada, técnica, 28.
 Visão da Verdade, habilidade, 28, 45, 78, 80.
 Visão Elétrica, habilidade, 36, 79.
 Visão Hiperespectral, habilidade, 37, 79.
 Visão no Escuro, técnica, 42.
 Visão Normal, limitação, 13.
 Visão Protegida, habilidade, 37, 79.
 Visões (Avassaladora), habilidade, 41, 80.
 Visões (Segunda Visão), habilidade, 41, 80.
 Visões (Seletiva), habilidade, 41, 80.
 Visões (Sonho Seletivo), qualidade, 44.
 Visões (Sonho), habilidade, 41, 80.
 Visões (Total), habilidade, 41, 80.
 Visões, habilidade, 41, 80; *ampliação*, 17.
 Visual, técnica, 42.
 Voo, vantagem, 18.
 Xenocura, técnica, 30.
 Xenoleitura, técnica, 31.

Numa curva normal, todos nós nascemos com certas habilidades. Algumas pessoas correm melhor que outras, e assim por diante — e todo mundo sabe disso. Mas existem algumas pessoas que são mais psíquicas, mais sintonizadas.

– Major Ed Dames

O PODER DA MENTE

Se você quer poderes psíquicos, mas não tem disposição para montar tudo do zero com o **GURPS Poderes**, hoje é seu dia de sorte! O **GURPS Poderes Psíquicos** faz todo o trabalho pesado, transformando vantagens e modificadores em habilidades prontas para uso por sensitivos, telepatas e outros psis. Este guia completo para maestria mental inclui:

- Notas sobre como as vantagens e modificadores existentes se comportam quando usados para construir habilidades psíquicas, além de muitos modificadores inteiramente *novos*.
- Estatísticas e descrições para mais de 100 habilidades psíquicas, desde clássicos como Clarividência e Levitação até esquisitices como Moldar Corpo e Imersão na Rede — muitas disponíveis em diferentes níveis, permitindo calibrar o poder individual com precisão.
- Mais de 70 novas qualidades para psis.
- Regras opcionais para *perícias* e *técnicas* psíquicas, permitindo que os personagens refinem habilidades específicas ou façam truques sem precisar ser amplamente talentosos.
- Dez grupos de poderes psíquicos completos: Alteração de Probabilidade, Antipsi, Cura Psíquica, Ergocinese, PES, Projeção Astral, Psicocinese, Telepatia, Teleporte, e Vampirismo Psíquico.
- Regras para *usar* o psiquismo, incluindo detecção, esforço adicional e ligação de mentes em uma “gestalt”.
- Opções, variantes e conselhos para criar poderes e habilidades personalizadas.

Você pode usar esses elementos individualmente ou em conjunto, com a certeza de que são totalmente compatíveis com o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição e o **GURPS Poderes**.

O **GURPS Poderes Psíquicos** requer o **GURPS Módulo Básico**, Quarta Edição.

O **GURPS Poderes** é recomendado, mas não obrigatório.

por Jason Lavine

Editado por Nikola Vrtis

Arte da Capa por Roberto Marchesi, Chris Quilliams, Bob Stevlic, e Eva Widermann

Ilustrado por John Hartwell, Shea Ryan, e Dan Smith



**STEVE
JACKSON
GAMES**

www.sjgames.com